
Año 1 No. 4
PRECIO PACTO
$6,000.00 M.N.
CLUB
Nintendo®
CONOCE A.:
ZELDA III
TORTUGAS III
CURSOS NINTENSIVOS DE:
THE SIMPSONS
ZELDA
TOTAL RECALL
PILOTWINGS
ESPECIAL DE JUEGOS ELECTRONICOS LAS VEGAS '92
AHORA CON MAS PAGINAS
MATT GROENING
04
37634 13138

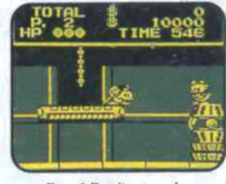
Puedes hacerte pato millonario o sólo hacerte pato.



Mejor salta con tu pogo sobre la serpiente para librarte de ella.



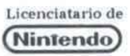
¡Abusado! El diamante más grande del mundo está enterrado aquí.



¡Pssst! Rosita puede ayudarte a encontrar el secreto de la Luna...si los Aliens no te encuentran antes.

Encuentra los cinco tesoros del universo y serás súper millonario. Pero aguas, Rico McPato. Ni Hugo, Paco y Luis pueden protegerte de todos los peligros a los que te enfrentarás en esta aventura de Nintendo en la que viajarás del Amazonas a la Luna.

CAPCOM® USA

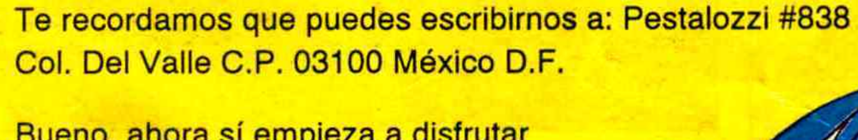
Licenciatario de


EDITORIAL

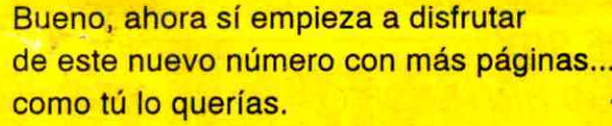
Después de que salió el primer número de Club Nintendo surgió para nosotros otro gran entretenimiento: leer tus cartas, contestar tus dudas, apuntar los tips que nos envías y seguir investigando para publicar en estas páginas la información más completa e interesante sobre tu pasatiempo favorito.

Las cartas, que nos llegan de toda la República Mexicana, son padrísimas; por cierto, debido a la enorme cantidad de cartas que nos llegan y al espacio de que disponemos, es imposible incluir todas las respuestas y tips, pero trataremos de incluir los más interesantes y las preguntas que más se repitan.

También es importante decirte que es posible que cuando recibamos tu carta, el siguiente número ya se esté imprimiendo. Por eso las respuestas no vienen de inmediato en el siguiente número de la revista. De lo que puedes estar seguro es que estamos leyendo todas las cartas y seleccionando las que tengan mayor interés para todos los lectores.



Te recordamos que puedes escribirnos a: Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P. 03100 México D.F.



Bueno, ahora sí empieza a disfrutar de este nuevo número con más páginas... como tú lo querías.



SUMARIO

CLUB NINTENDO
Año 1 No. 4 Marzo 1992

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción:
Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mújica
Ejecutivo de Venta : Héctor Téllez
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) **Club Nintendo** Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de C.ITOH & Company de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Registros en trámite. Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 57 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 390-27-07

PRINTED IN MEXICO

CAPCOM® USA

Disney's THE LITTLE MERMAID

Official Nintendo Seal of Quality

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

Oye el llamado de las sirenas debajo del mar.



Si Ariel no pasa el barco hundido estará perdida.



Caza a los cangrejos antes de darle con tus burbujas a las anguilas.



Tú puedes decir que la gran Ursula tiene práctica en lanzamiento de peces.

Si la Pequeña Sirenita fue tu película favorita de todos los tiempos, te encantará este video juego Flounder, Sebastián y el príncipe Eric están todos ahí. Pero desafortunadamente también esta Ursula sus maléficas criaturas. Canta "Debajo del mar" mientras ayudas a Ariel a salvar a sus amigos. Es una aventura que vas a querer y vas a mar.

CAPCOM® USA

Licenciatario de Nintendo® para jugarse en



TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

Yo me llamo Fidel, me gusta mucho el Nintendo. Tengo juegos bonitos como Teenage Mutant Ninja Turtles I y Robo Warrior. En este juego no hay problema de nada, pero en Tortugas, sí, verán: Estaba yo jugando cuando por buena suerte hice pedazos el tecnódromo Guardián. Pero lo peor fue dentro, pues pensando que podría encontrar fácilmente a Shredder me di cuenta que era un laberinto. Me iba de un lado a otro hasta que me eliminaron. No quise continuar porque pensé que por más que quisiera no lo encontraría, por eso cuando salió esta revista pensé: "Les escribiré, estoy seguro de que me ayudarán".
¿Cómo puedo encontrar a Shredder?

Fidel O. Correa G.

Antes que nada felicidades porque has llegado muy lejos en este juego que, la verdad, no es tan fácil. Estás ya muy cerca de conquistarlo. Estuvimos a punto de incluir en este número un Curso Nintensivo porque hay muchos amigos mucho más atrasados que tú, pero tu carta nos hizo pensar en que el mejor tip, secreto y estrategia que te podemos dar para este juego o cualquier otro, e incluso para toda tu vida, es que no te des por vencido. Sigue tratando, haz mapas y desarrolla tus estrategias. Esperamos que pronto nos escribas diciéndonos que ya lo terminaste. De todas formas te prometemos un Curso Nintensivo de Tortugas I muy pronto ¡Ah! y mientras te invitamos a leer en este número "El Control de los Profesionales".



Yo soy Gilberto Reynoso y quisiera preguntar si los cartuchos del Nintendo son compatibles con los del Súper Nintendo.

Gilberto Reynoso M

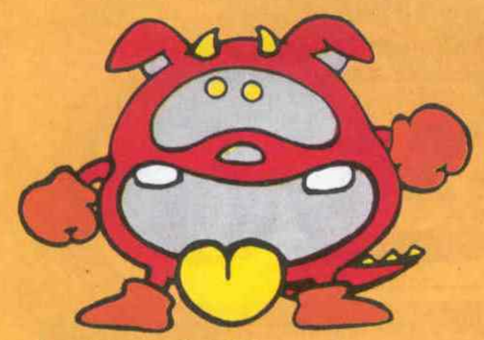
Quisiera hacerles algunas preguntas:
¿Qué pasará con las personas que tienen el sistema NES ahora que salió el Súper NES?
¿Los títulos del Súper NES son exclusivos para este equipo o habrá títulos como Simpsons, T.M.N.T., Batman, Contra, etc.?

MANUEL Salgado S.

El NES y el Súper NES son 2 sistemas distintos y por tanto los juegos de uno no "le quedan" al otro; sin embargo, si tu tienes el Nintendo (NES) seguirás disfrutando de muchos juegos que se harán exclusivamente para este sistema por muchos fabricantes que saben cuántos millones de equipos como el tuyo hay por todo el mundo. Estos juegos serán cada vez más creativos y mejor hechos. Es como el autostereo de un automóvil. Aunque ya salió el Compact Disc no quiere decir que ya no habrá audio-cassettes para tu autostereo.
En cuanto al Súper Nintendo todos esos títulos que mencionas y muchos más saldrán con los sensacionales gráficos y el espectacular sonido de este equipo (ve la sección Bola de Cristal).



Tengo 17 años; soy un gran admirador de su revista y un gran jugador. Considero que Club Nintendo es bastante buena porque saca de dudas en lo referente a videojuegos de Nintendo, su contenido es fantástico, es amena y muy necesaria para nosotros los



fanáticos del Nintendo.
Poseo estrategias generales sobre muchos juegos así como increíbles súper secretos; me gustaría que abrieran un espacio para recibir las cartas de los jugadores y así intercambiar ideas.

Israel Medina Reyes

Esta revista es de ustedes, los fanáticos de Nintendo y para que compartas tus secretos tenemos la sección S.O.S.



Soy un joven de trece años y acabo de leer Club Nintendo y me agradó saber que ya hay una publicación mexicana sobre los videojuegos de Nintendo a la altura de revistas como Nintendo Power. Contiene todo lo que un joven como yo quiere saber. Como sugerencias me gustaría que tuviera más páginas, más tips y que hubiera una sección en la que publicaran las cartas de los lectores.

Salvador Torres M.

Sergio M. González, Marcos S. Pérez, Javier Olivar, Víctor H. Gómez, Jorge A. García, Omar Irauen, Daniel Rodríguez, Sergio y Fabián Robledo y Antonio García nos hicieron las mismas sugerencias. Ahora Club Nintendo ya tiene más páginas.
Gracias a todos por sus comentarios y sugerencias.

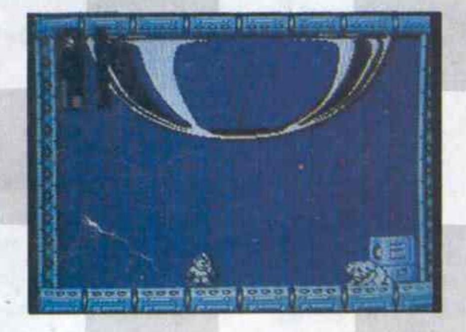
LOS RECORDS

Les mando unas fotografías de cuando acabé el juego de Megaman 2.
Estas fotos son para su sección de récords porque leí en El Control de los Profesionales que podíamos mandarlas.
Espero que las publiquen en su revista lo más pronto posible.

GUILLERMO GUZMÁN

Guadalajara, Jal.

Gracias por tus fotos. Estás estrenando la sección de récords junto con Hugo Hicks R. que nos demostró haber acabado Castlevania 3 y con Javier Santamaría C. que también terminó Simpsons antes de haber visto el curso Nintensivo que aparece en este número.



Los invitamos a seguir mandando fotos de altos puntajes o récords logrados en distintos juegos. Tal vez no publiquemos todas las fotos, pero son necesarias para demostrar que lo lograron. Por ejemplo Mr. Dream noqueado, más de 150,000 en Tetris, 20 High en Dr. Mario, máximo puntaje en Battletoads o cualquier récord importante que logres.

RECORDS

Megaman 2
Guillermo Guzmán Amezcua....................................terminado

Simpsons
Javier Santamaría..terminado

Castlevania 3
Hugo Hicks..terminado

Megaman 3
Felipe Butrón..terminado
Julio César Gaviño..terminado
Gustavo E. Cruz...terminado

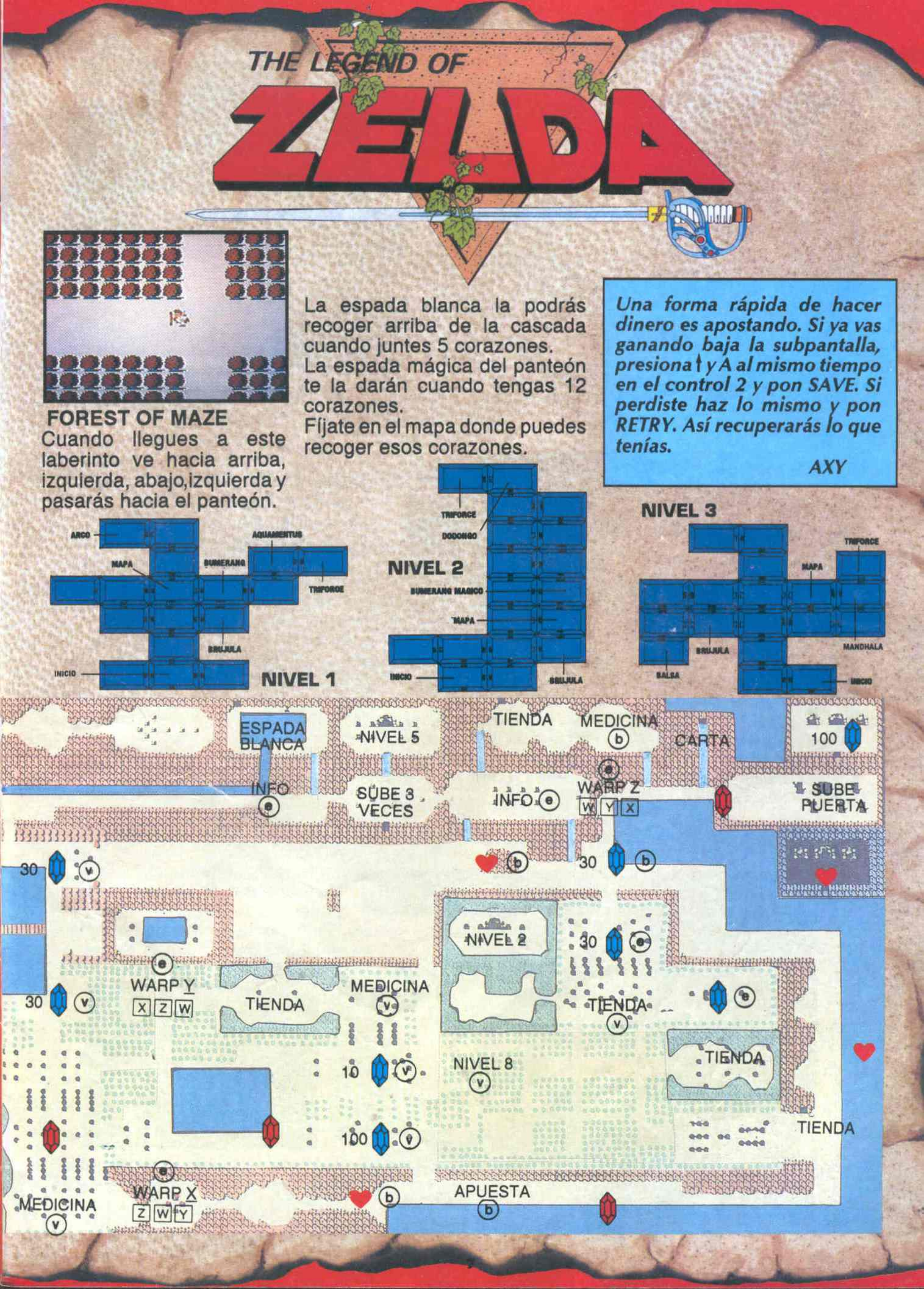
CURSO Nintensivo

El camino es largo. Aún con este Curso Nintensivo rescatar a Zelda no será fácil. Recurre a tu astucia y destreza y sólo en casos de emergencia consulta esta guía. Así es que ¡Acaba con Ganon y restablece la paz en Hyrule! Cuando lo logres tendrás que enfrentar un nuevo reto... tú solo.

- ⓥ Usa la vela
- ⓑ Usa bombas
- ⓕ Usa la flauta
- ⓔ Empuja tumbas, rocas o soldados
- ♥ Contenedor de corazón
- Recoge rubíes (rubí azul)
- Paga rubíes (rubí rojo)

La carta que obtienes te servira para mostrarla y poder comprar pociones de vida.
En cuanto tengas 250 rubíes compra el anillo azul que reduce el daño que te hacen tus enemigos a la mitad.





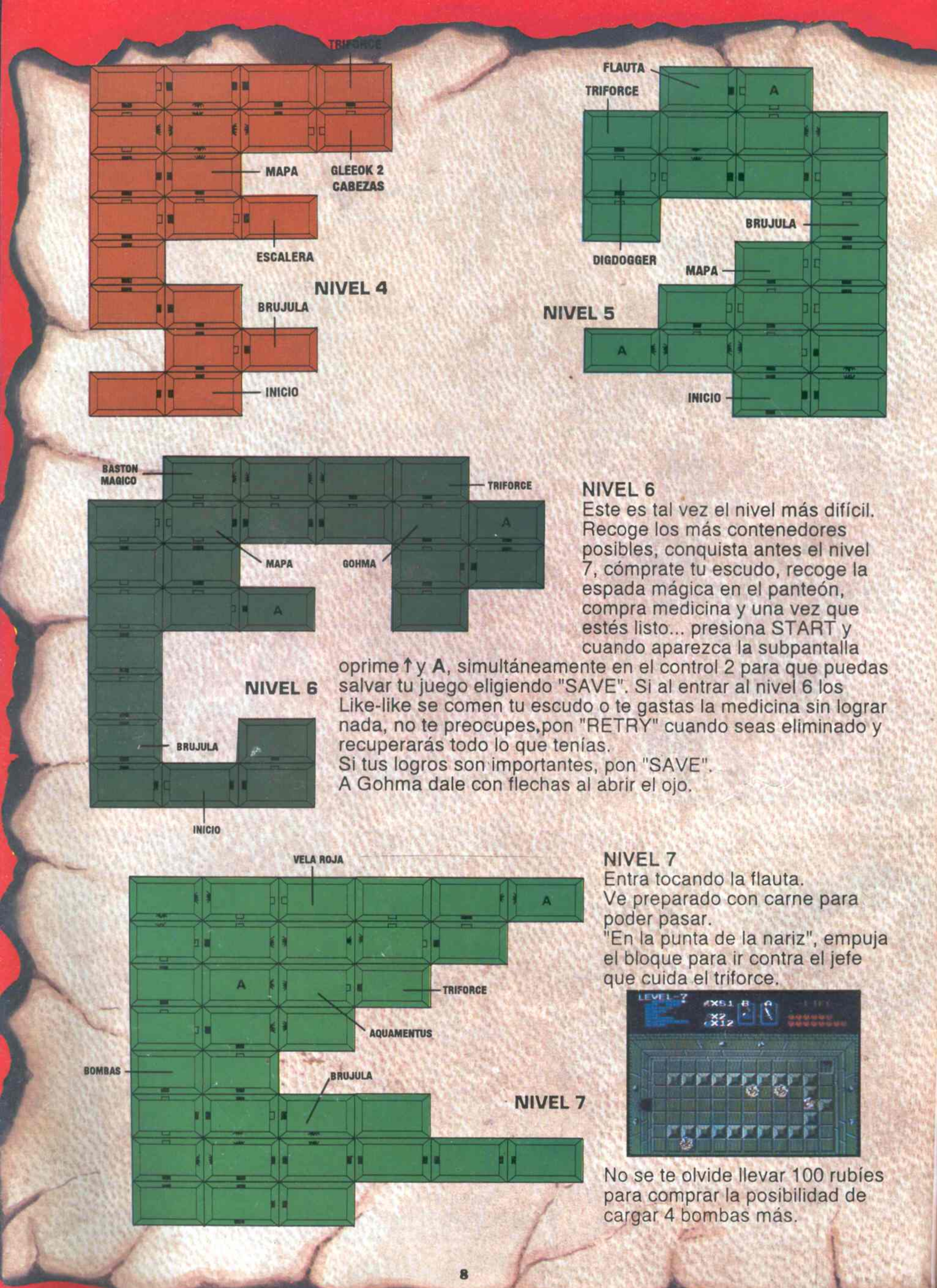
FOREST OF MAZE

Cuando llegues a este laberinto ve hacia arriba, izquierda, abajo,izquierda y pasarás hacia el panteón.

La espada blanca la podrás recoger arriba de la cascada cuando juntes 5 corazones.
La espada mágica del panteón te la darán cuando tengas 12 corazones.
Fíjate en el mapa donde puedes recoger esos corazones.

Una forma rápida de hacer dinero es apostando. Si ya vas ganando baja la subpantalla, presiona ↑ y A al mismo tiempo en el control 2 y pon SAVE. Si perdiste haz lo mismo y pon RETRY. Así recuperarás lo que tenías.

AXY



NIVEL 6

Este es tal vez el nivel más difícil. Recoge los más contenedores posibles, conquista antes el nivel 7, cómprate tu escudo, recoge la espada mágica en el panteón, compra medicina y una vez que estés listo... presiona START y cuando aparezca la subpantalla oprime ↑ y **A**, simultáneamente en el control 2 para que puedas salvar tu juego eligiendo "SAVE". Si al entrar al nivel 6 los Like-like se comen tu escudo o te gastas la medicina sin lograr nada, no te preocupes, pon "RETRY" cuando seas eliminado y recuperarás todo lo que tenías.

Si tus logros son importantes, pon "SAVE".

A Gohma dale con flechas al abrir el ojo.

NIVEL 7

Entra tocando la flauta.

Ve preparado con carne para poder pasar.

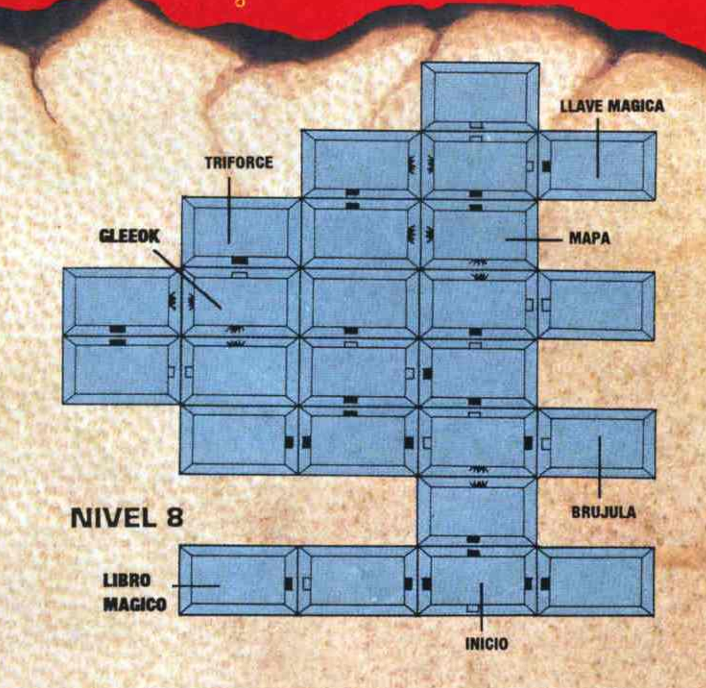
"En la punta de la nariz", empuja el bloque para ir contra el jefe que cuida el triforce.

No se te olvide llevar 100 rubíes para comprar la posibilidad de cargar 4 bombas más.

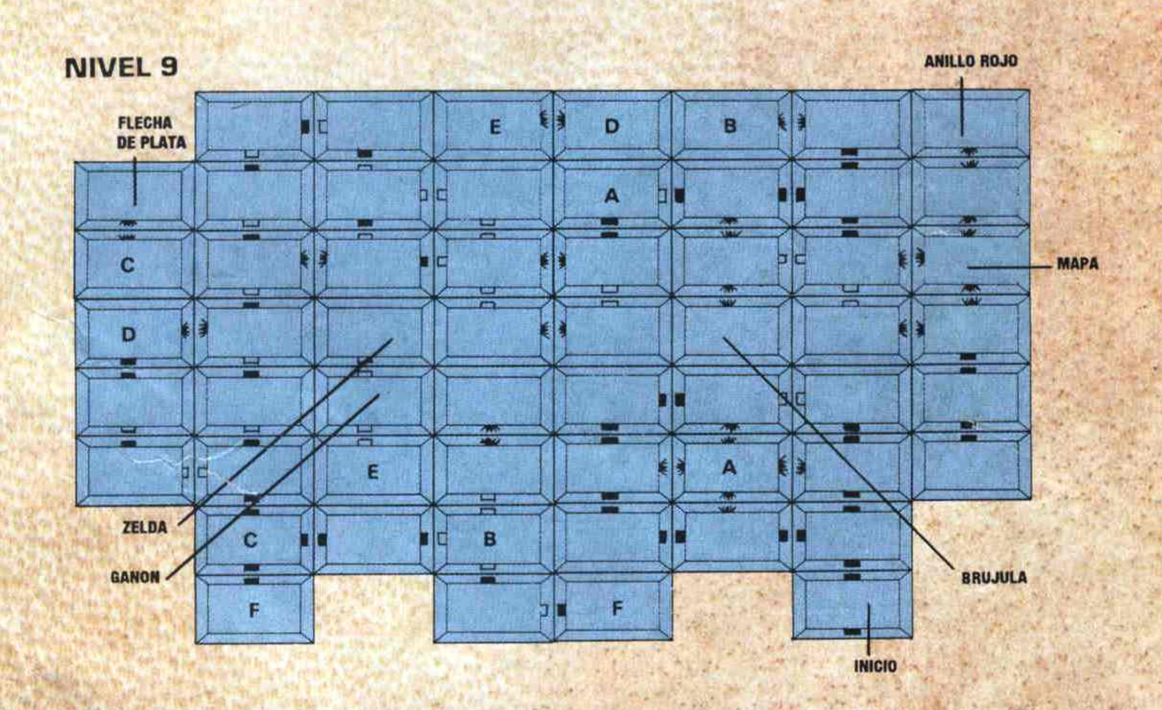
NIVEL 8

Muchas puertas estarán cerradas hasta acabar con todos los enemigos del cuarto,y muchos pasajes más se abrirán sólo con bombas. Con un poco de paciencia desde la puerta podrás atacar.





En este nivel recogerás la llave mágica y el libro para poder lanzar fuego.



NIVEL 9

Para poder llegar hasta Ganon hay muchos pasadizos que se interconectan. Trata de recoger antes que nada el anillo rojo para que el daño que te hacen se reduzca a la mitad y entra cargado de medicina. Acaba con Ganon usando flechas de plata cuando esté a la vista.



Esta es una de las pocas fotos que Ganon se ha dejado tomar.

Ahora que has rescatado a Zelda empieza un nuevo reto; Salvo el nivel 1 todo ha cambiado de lugar. Ve a conquistarlo y a rescatar definitivamente a la princesa Zelda.

Si quieres entrar directamente al segundo reto sin terminar el primero,al registrarte pon el nombre ZELDA.



Los GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR C. ITOH

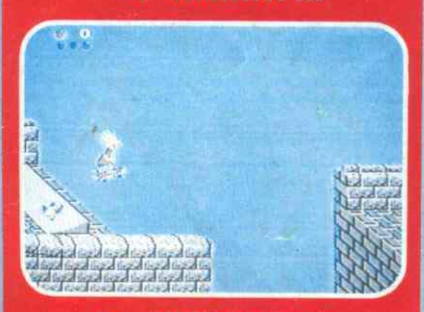
FAVORITOS



1.-SUPER MARIO 3



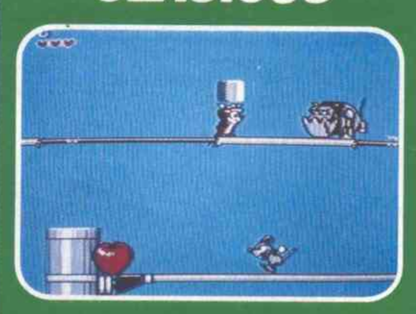
2.- T.M.N.T. III



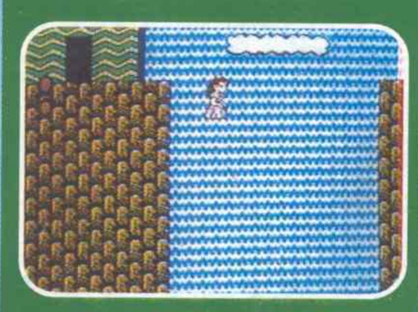
3.- SIMPSONS 2

4.-TINY TOONS
5.-LITTLE MERMAID
6.-BATTLETOADS
7.-MEGA MAN 4
8.-BASES LOADED 3
9.-FLINTSTONES
10.-TECMO SUPER BOWL

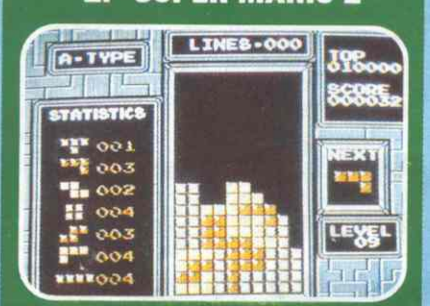
CLASICOS



1.- RESCUE RANGERS



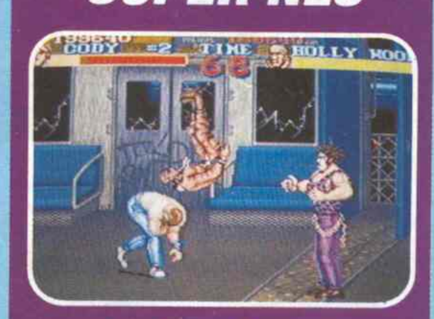
2.- SUPER MARIO 2



3.- TETRIS

4.-WORLD CUP SOCCER
5.-PUNCH OUT
6.-RAD RACER
7.-DUCK TALES
8.-SUPER C
9.-GOAL
10.-BUGS BUNNY B. B.

SUPER NES



1.- FINAL FIGHT



2.-SUPER CASTLEVANIA IV



3.- F-ZERO

4.-ZELDA III
5.-U.N. SQUADRON
6.-SUPER SMASH TV
7.-SUPER BASES LOADED
8.-SUPER TENNIS
9.-ULTRAMAN
10.-PILOTWINGS

el control de los PROFESIONALES

por: SPOT y AXY

¿Sabes que es lo más importante para disfrutar tus juegos de Nintendo? ¡No enojarse!

Cuando nosotros empezamos a jugar nos enojábamos y ¿qué ganábamos? Nada, lo que hicimos fue ser más observadores y establecimos como estrategia ante un jefe difícil de vencer, que al llegar a él no nos importaría perder; lo que íbamos a hacer era observar sus movimientos, analizar su ataque y fijarnos cuál era su punto débil, para que a la próxima vez tuviéramos más oportunidad de vencerlo.



Terminar el nivel 20 High no es imposible.

Esto es muy importante cuando no puedas pasar un jefe o una escena en general, porque si te enojas y avientas tu control lo único que ganarás será descomponerlo y de todas formas no pasarás el reto.

Todos los jefes llevan una secuencia de ataque y siempre tienen un punto débil o una arma especial que los hace vulnerables.

En los videojuegos, y en muchas otras cosas, la observación es básica. Como ya te habrás dado cuenta, por ejemplo, existen jefes que al brillarles los ojos o todo su cuerpo, nos indican que atacarán o también podrá ser una señal de que podemos atacarlos sin mucho riesgo.



A Gohma, en Zelda, lo eliminas con flecha cuando abra el ojo.

También hay juegos con laberintos como Zelda, que en algún momento pueden desanimarte a continuar, pero aquí es cuando debes tranquilizarte y planear una estrategia razonable que te permita avanzar.

Todos los juegos tienen su grado de dificultad y el que para unos es sencillo para otros no lo es, así que fíjate en cada detalle, haz mapas, apunta tus observaciones y adelante.

Procura no estar tenso, porque esto te hace enojar más fácilmente. No hagas mucha fuerza en tu control sino más bien trata de relajarte y esto te dará tranquilidad para triunfar en tus juegos.



Hay lugares donde las balas nunca te alcanzarán.

Si pierdes y te enojas al jugar con amigos o familiares, todos pensarán que no sabes perder y no querrán jugar contigo.

Demuéstrales que un buen jugador de Nintendo sabe ganar, pero también sabe perder.

Recuerda: No te enojes, mejor diviértete.

CURSO Nintensivo

¡Hola viejo! Aquí Bart Simpson con una misión secreta para ti y para mí; debemos salvar a Springfield de una invasión de seres espaciales que están por todos lados, desde las calles hasta la planta nuclear. Su lema es "Primero Springfield, después el mundo".
De nuestra habilidad depende detener a estos seres verdes, así que empecemos a conocernos:

Movimientos de Bart

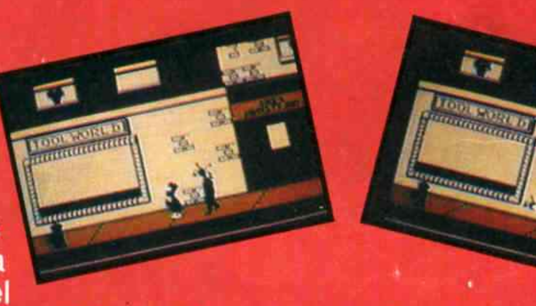
↑ ↓ Sube y baja escaleras y ascensores.

Botón **A**: Para que Bart brinque; entre más lo dejes presionado más alto brincará. Si lo dejas presionado cuando Bart está en el suelo, servirá para que corra más rápido.

Botón **B**: Con este botón Bart usará el arma principal, la cual cambia dependiendo de la escena.

Botón **A** + **B**: Bart da un súper salto.

Botones SELECT y START: Estos botones son muy importantes, ya que con ellos podrás usar todas las cosas que se encuentran en tu menú (como los lentes de Rayos X, las monedas, el imán, etc.) con SELECT escoges el accesorio que vayas a usar y con START lo usas. ¡Es muy importante que recuerdes esto!



A lo largo de las escenas saldrán personas que a simple vista parecen normales, pero ¡ojo!, ya que con mis lentes de Rayos X podremos saber quienes son terrestres y quienes son seres espaciales; cuando identifiquemos a un extraterrestre deberemos brincar sobre su cabeza para derrotarlo y con la moneda que suelta podremos ir formando el nombre de uno de mis parientes, los cuales nos podrán ayudar a vencer a los enemigos de cada escena. Bien, ya que sabemos lo básico es hora de empezar a trabajar...

ESCENA 1

Para invadir nuestra ciudad los seres extraterrestres necesitan, para crear una poderosa arma, todos los objetos de color morado, así que debemos desaparecer al menos 24 cosas moradas de las calles de Springfield. Manos a la obra.
Para pintar y tomar las cosas que están en las ventanas de arriba, debes subir primero por las ventanas grandes, después por la puerta y de ahí a la parte alta del gran ventanal.

Cosas que deben pintar:
- Todos los botes de basura.
- El anuncio del cine "Space Mutants 4".
- Bomba de agua de los bomberos.
- Las macetas.
- Los bebederos.



- Necesitamos oprimir el spray, sobre las cosas que vayamos a pintar, 2 segundos para que cambien de color.
- Con una moneda en el teléfono nos cotorreamos a Moe y cuando sale del bar le pintamos la camisa, pero cuidado, ya que se enojará y tratará de agarrarnos.
- Si nuestro tiempo llega a 400 ó a 200, del cine saldrá el pesado Flanders; también pintemos su camisa.
- Debes subir al pasto, donde está el letrero de Keep Off, y cuando salga el policía pintémoslo.

(*Aquí termina la sección de cosas por pintar)

THE SIMPSONS

Para obtener vidas en la primera escena haz lo siguiente:
-Brinca sobre el primer bote de basura con un salto largo y haciendo el control →
-Brinca entre el arbusto y la ventana de la casa que está junto al bar de Moe (la del tendedero).
- Cuando vayas en tu patineta y pases el octavo alien, brinca en el quinto arbusto.
-Arroja un cohete a la letra E del anuncio "kwirk-E-mart" y además obtendrás un sound test.
SPOT

En las calles de Springfield encontraremos tiendas en las que debemos comprar cosas que nos ayuden en nuestra misión, esta es la "lista de compras".

-En "Tool World": 1 key y 1 wrench.
-En "Mel's Novelity Hut": 1 Cherry Bomb y varios cohetes.
-En "Toys'n Stuff": 1 silbato y 1 imán.
Para usar el cohete: debemos seleccionarlo en nuestro inventario y presionar START, entonces aparecerá el cohete un poco adelante de nosotros; acércate a él con el cerillo que tenemos en ese momento para prenderlo, si se apaga el cerillo se habrá desperdiciado el cohete.



Estos objetos los vamos a usar así:
-Usar un cohete en el pájaro que está en la estatua de Jeremías Springfield.
-Usar un cohete en el anuncio de "Barney's Bowlarama".
-Usar un cohete por cada ventana morada de "Springfield retirement home".
-Usar la llave "Wrench" en la bomba de los bomberos que está afuera de "Tool World", para que el agua despinte la lona.
-Usar la "Cherry Bomb" con el pájaro que está en la ventana que dice "Pets".

Usa la llave en la puerta de la casa de retiro de Springfield (posiciónate entre los 2 marcianos azules) y te mandarán a la salida del bar de Moe.
Usa el silbato en la última ventana de la casa de retiro de Springfield y saldrá el abuelo Simpson arrojándote monedas.
SPOT

Además de esto, también debes...

- Caminar sobre el tendedero de ropa que se encuentra después del bar de Moe para tapar el caballito y la pelota que se encuentran en el patio; para alcanzarlo súbete por el teléfono.

- Derramar el bote de pintura que se encuentra en la ventana de arriba de la tienda que tiene el anuncio de "Candy most dandy".

- Cuando hayas completado los 24 goals podremos avanzar para enfrentarnos contra el abusivo de Nelson. Para vencerlo fácilmente deberás rebotar hacia él las bolas de boliche que arroja Maggie o también aventarle globos con agua.

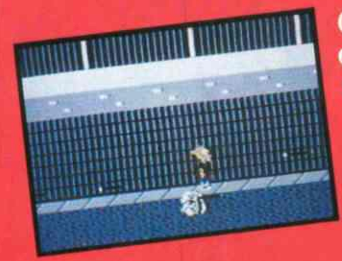
ESCENA 2

Ahora los invasores han cambiado sus ingredientes a sombreros, y el lugar donde podremos esconderlos es el centro comercial de Springfield. Para tomarlos o quitárselos a la gente debemos esperar a que pasen junto a nosotros y brincar (no olvides checar a los Aliens).



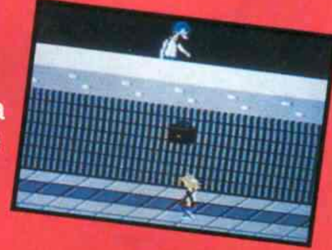
-Para poder pasar la parte del cemento fresco sin problemas, sólo párate en la segunda barra y brinca 3 veces.
-En algunos botes de basura saldrán monedas; al tomarlas y brincar otra vez en los mismos te darán más monedas o vidas.

En el segundo bote de basura del segundo piso, brinca repetidamente y sacarás 3 monedas, 4 sombreros, una invisibilidad, una vida y 4 extraños símbolos que te darán monedas;todo esto saldrá de 2 en 2, así que toma lo que salga y regrésate a brincar otra vez sobre el bote de basura para sacar lo demás. *AXY*



Cuando llegues a la parte de cemento fresco que está en el tercer piso, y brinques a la cuarta varita, saldrá una cabeza de Jeremías Springfield; regrésate por ella y avanza lo más rápido que puedas para evitar muchos peligros.

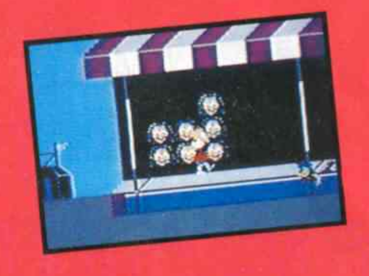
Para vencer al enemigo de la segunda escena debes brincar sobre las maletas que te aviente para regresárselas y pegarle. No es difícil.



ESCENA 3

Bien amigo, ahora estos detestables seres han modificado su máquina para poder usar globos. ¡Es hora de ir al parque!, pero a ponchar globos.

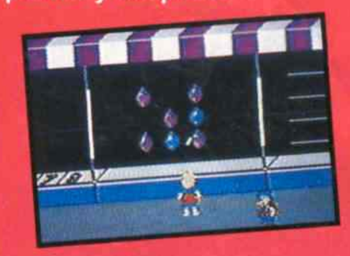
Para pegarles a las caras, colócate casi enfrente de ellas (un poco cargado a la izquierda), brinca y en lo más alto avienta la pelota para derribar 3 en línea.





Si escoges en el juego de Ruleta tu imán en los inventarios y juegas con él, podrás influir en los resultados para sacar las vidas más rápido.

Para los globos usa la misma técnica que con los payasos del principio, y los globos que ponches se te contarán como Goals.
El tiro al blanco es fácil, sólo apunta y dispara.



Con la resortera podrás dispararle a los globos que van muy altos. A los globos que traen payasos colgándose es mejor dispararles por atrás.



Si brincas desde la punta del trapecio a la base de la prueba de fuerza y sube la pelota hasta la campana, podrás obtener 3 monedas e invencibilidad; esto lo podrás repetir las veces que quieras, aunque primero dale con tu resortera al niño que avienta las bombas.





Para vencer a este molesto payaso, sólo pégale al blanco con tu resortera.

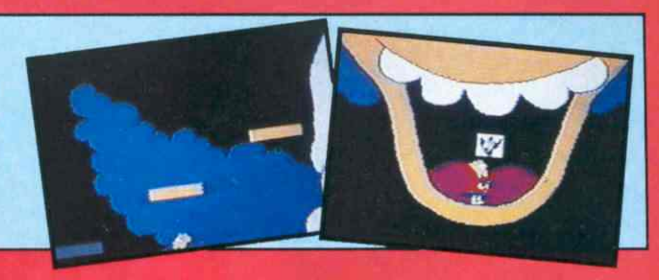


Para pasar por aquí deberás impulsarte con el aire que arrojan los tubos; estudia sus movimientos, brinca para poder alcanzarlos y quedar flotando en el aire y así alcanzar las bases rojas.

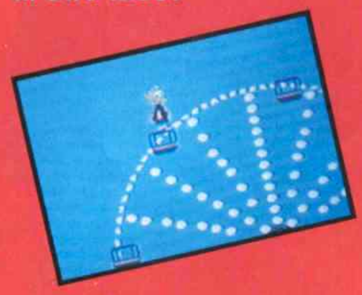


Si brincas a la boca de Krusty el payaso,no te caerás, obtendrás una vida; si brincas estando ahí pasarás a una escena de puntos donde podrás tomar algunos globos y monedas. Para llegar da un súper salto desde donde te indica la primera foto.

AXY



Trata de caer sobre alguna silla de la Rueda de la Fortuna; es la única forma de pasar al otro lado.



Vencer al enemigo de esta escena no es difícil, sólo brinca sobre sus pies cuando esté en el suelo y escóndete detrás de él cuando se esté doliendo del pisotón; así evitarás que al brincar te pise.

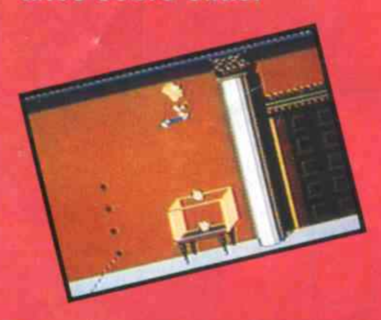


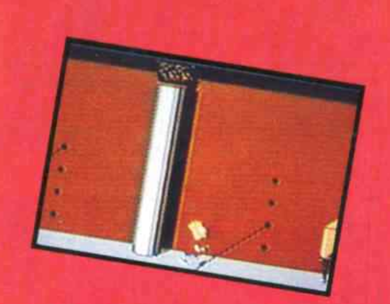


ESCENA 4

Bien, estos tipos no se dan por vencidos, ahora buscan letreros de "Exit" que están en el museo de "Springfield". Vamos a tomarlos o dispárales con nuestra pistola de dardos (a los letreros).

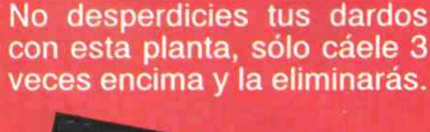
Para sacar los objetos de las vitrinas deberás dar 4 saltos altos sobre ellas.





Es importante que tengas bien dominados tus brincos largos, ya que en los bloques de arena movediza los utilizarás mucho. Para brincar sobre los cocodrilos usa el salto sencillo (con **A** solamente), ya que el salto largo es muy difícil de dominar al ir cayendo.

Estudia la secuencia de cómo salen los rayos, ya que no se mueven igual.



No desperdicies tus dardos con esta planta, sólo cáele 3 veces encima y la eliminarás.



Para pasar esta parte deberás brincar sólo sobre los cuadros que se ponen de color rojo; después brinca sobre los ladrillos que salen de la pared. ¡No te desesperes! es un poco difícil.

Brinca a la cabeza de estos 3 faraones para sacar unos extraños símbolos que harán crecer una base en el suelo, la cual deberás pisar para seguir avanzando.







Para saltar más fácilmente párate en la orilla y espera la piedra roja hasta que se vea lo suficientemente grande.





Para pasar al dinosaurio deberás brincar en las orillas de la tierra y de ahí saltar a la cabeza del dinosaurio.

(Ver sección Mariados, Club Nintendo #3)

Ten cuidado aquí porque saldrán pterodáctilos, bríncalos y avanza un poco hacia la siguiente base.



El Doctor Monroe es el enemigo en esta escena; no es difícil, sólo brinca sobre su cabeza 3 veces.



ESCENA 5

Ahora sí ya me hicieron enojar estos Aliens, la planta nuclear de Springfield es su última oportunidad. Debemos esconder todos los power Rod. Sólo podremos cargar 4 Rods a la vez, así que cuando los tengas baja a ponerlos en el reactor o dáselos a mamá Marge para que te ayude.

Por suerte contamos con este mapa:

Para poder subir por las escaleras, entra a la puerta, deja presionado el botón **B** y mueve el control hacia arriba o abajo dependiendo de donde quieras ir; el elevador lo llamas con el botón **B**, cuando llegue te subes y con el control ← ó → seleccionas el piso para poner la clave en las puertas que lo necesites. Párate bajo el cuadro de señales amarillas cerca de la puerta, presiona **B** e introduce la clave; cuando encontremos las donas, las podremos usar para llamar a Homero y nos ayude a vencer a los aliens de la pantalla.

I:INICIO
E:ELEVADOR
e:ESCALERA
P:POWER ROD
O:DONAS
C:PUERTA CON CLAVE

CLAVES DE LAS PUERTAS
PISO 1: **14** PISO 2: **32** PISO 3: **11** PISO 4: **41** PISO 5: **21**

Para encontrar el último power rod en la planta nuclear, pregúntale a Maggie, tal vez te dé una pista.



Bart es ahora un gran héroe

DUPLICA LOS PERSONAJES, TRIPLICA LA ACCION!



USA: Todo va bien en el dojo Double Dragon... hasta que Marion es raptada.



JAPON: Algo misterioso está pasando en la tierra del sol naciente.

PLAYER SELECT

NUEVOS PERSONAJES: Una vez vencidos tus peores enemigos se unen a tu reto.



CHINA: Vive el suspenso por todo el mundo en búsqueda de Marion y las piedras sagradas.



ITALIA: Sólo podrás conquistar a los gladiadores con tus nuevos movimientos de artes marciales.

EGIPTO: Finalmente te enfrentarás a la maldición de los faraones.

THE SACRED STONES

DOUBLE DRAGON III

2-JUGADORES EN ACCION SIMULTANEA

¡EL HIT DE ARCADIA CONTINUA!

THE GREATEST MARTIAL ARTS ADVENTURE SERIES EVER!

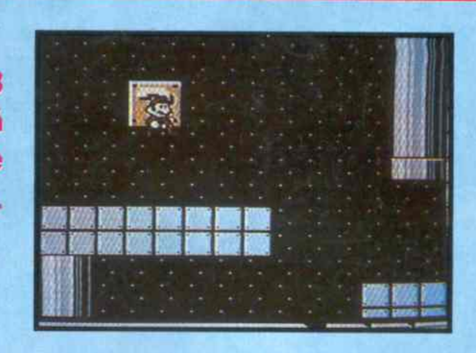


Licensed by Nintendo for play on the Nintendo Entertainment System

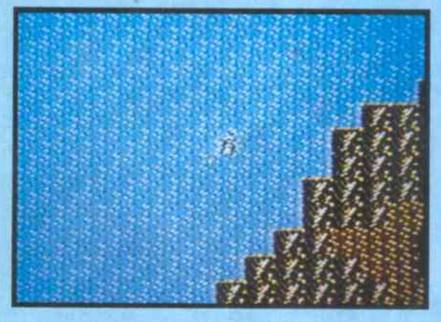
Official Nintendo Seal of Quality



Los retos de Mario



009 Super Mario 3
¿Cómo logro esta fotografía? Si te fijas bien Mario está detrás del bloque y de los puntos y hasta parece que tiene pecas.



010 Zelda II
¿Cómo puedes trabar a Link en el mar?

RESPUESTAS



1



2

004 Contra

¿Cómo logras que el personaje de Contra se haga invisible?

Para lograrlo tienen que llegar 2 jugadores a la segunda etapa; el jugador 2 se tiene que dejar eliminar todas las vidas. Después, el jugador 1 elimina a todos los enemigos de la sección, avanza y justamente cuando salta solo para llegar a la siguiente sección(foto 1) tendrá que presionar en el control 2 **A** y **B** simultáneamente, para que le quites una vida al primer jugador. El personaje no se verá, pero sí estará ahí. También podrás disparar(foto 2).

Contestaron correctamente: **Juan Carlos H. Atilano, Enrique Ortiz Vargas, Gustavo F. Sánchez, Ismael Murrieta y Antonio Murrieta.**

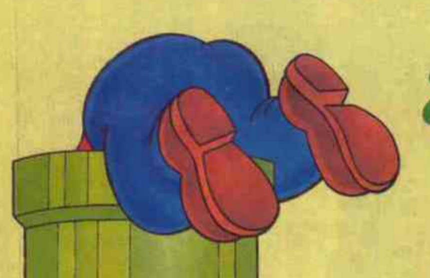
005 Super Mario Bros 3

¿Cómo puedes convertir, permanentemente, una moneda en bloque?



En el mundo 1-2, acciona el P-Switch para que las monedas se conviertan en bloques; ahora espera al último instante antes de que se conviertan en monedas y salta para moverlo de su lugar y se quede como bloque permanentemente, pero recuerda estar como Mario normal para no romper el bloque.

Contestaron correctamente: **Jean Pierre Fuentes, J. Antonio Nieves, José de Jesús López, Felipe Gúzman, Luis F. Anguiano, Francisco A. Sierra, Cristobal Noé Durán, Cesar E. Navarrete, J. Miguel Rodrigo Chávez, Javier Ayala, Francisco Sánchez E., Edgar Macías, J. Roberto Torres S., Noé A. Cantú, Juan Pablo García M., María del Refugio Esquivias, J. Uriel Valdivia, Enrique Ortiz, Carlos R. Origel, Irving Zahedy Peña, Ismael Zepeda, Berenice Barradas, José Luis Ramos, José Luis Barajas, Luis A. Muro y José Luis Cortés.**



¿Qué hay dentro de...?

WINTER —CES®—

MUESTRA INTERNACIONAL DE JUEGOS ELECTRONICOS



Club Nintendo hizo las maletas y partió rumbo a Las Vegas para asistir a una de las 2 muestras internacionales de videojuegos que cada año se llevan a cabo en Estados Unidos, con la participación de los más importantes fabricantes de cartuchos para Nintendo, Game Boy y por supuesto Súper Nintendo.

El lugar donde se llevó a cabo esta ocasión era gigante y ahí AXY y SPOT pudieron analizar los próximos juegos que serán lanzados por estas compañías para que tú los conozcas antes que nadie.

Muchos de estos juegos ya están listos e incluso ya están en México, muchos acaban de salir y no tardarán en llegar y algunos otros tardarán todavía algún tiempo porque los están perfeccionando y detallando para que cuando lleguen tengan más reto, trucos y secretos. Por ejemplo, SPOT batió récord y terminó Battletoads para Súper Nintendo ¡en menos de 2 minutos!... sólo que el cartucho no estaba terminado y nada más tenía una escena del primer nivel. Ah, pero eso sí, el juego promete ser todo un acontecimiento cuando esté listo.

A este evento también asisten compradores y distribuidores de todas partes del mundo y aunque no es exclusivo de videojuegos porque es en general de artículos electrónicos, tal vez el área más grande e importante de toda la muestra sea precisamente la de Nintendo. Así es que imagínate todo lo que se presentó en esta muestra de invierno.

Por supuesto, también estuvo C.ITOH para analizar los juegos que ya encargó para traerlos a México.

Ahí se analizaron algunos cartuchos que por tener tanto inglés es difícil que interesen al mercado mexicano; lo que sí te podemos asegurar es que los cartuchos que traerá a México y que traigan el rombo de garantía C.ITOH, serán sensacionales.

¡A propósito! Algunos fabricantes nos preguntaron si sería bueno hacer juegos de investigación en español, pero la mejor opinión es tuya. Escríbenos si para ti sería interesante.

Bueno, seguramente tú quieres saber de todos los nuevos títulos que pronto tendrás jugando en tu NES, Game Boy y Súper NES, pues bien, lee tus secciones Bola y Bolita de Cristal.

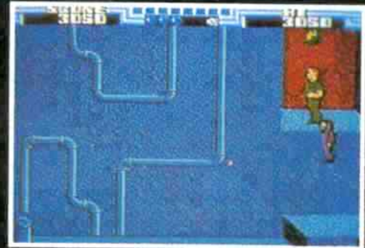
CURSO

Nintensivo

¿Recuerdas la película del vengador del futuro?
Este juego te hará recordarla etapa por etapa. Lo más importante es cuidar tu energía,por eso avanza poco a poco sin desesperarte.

Al pasar los callejones salta para evitar que los enemigos te lleven adentro.

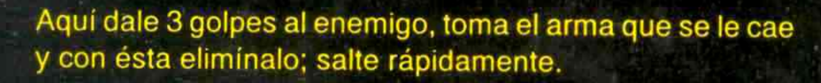
Entra al cine y espera a que se repitan los nombres de los créditos y te darán una vida.



Deja que te agarren en el callejón que está después del cine; ya adentro salta a los botes de basura y luego a la tubería hasta llegar a la esquina superior derecha, donde te llenarán la energía. Elimina a los 3 enemigos y salte.

Si fuera necesario te puedes regresar y en las ventanas de la orilla, arriba del cine, con sólo saltar obtendrás energía.

A estos enemigos es mejor esperarlos agachado.



Aquí dale 3 golpes al enemigo, toma el arma que se le cae y con ésta elimínalo; salte rápidamente.







Al llegar aquí agáchate y no te harán daño; elimina a tres enemigos y al cuarto sólo dale seis balazos; ahora corre a la derecha esquivando los enemigos, toma la vida que encontrarás y elimina al cuarto enemigo.

En el subterráneo, si te agarran los perros, mueve el control de lado a lado rápidamente para quitártelos de encima.

TOTAL RECALL



Para llegar a la energía de arriba de los vagones, súbete por la base que está entre éstos. No es necesario eliminar a los enemigos de arriba, sólo salta y presiona ↓ para caer.

Avanza poco a poco sin desesperarte.

Vida extra.

Jefe

Arma

Estos enemigos te ignorarán mientras no los toques o no hayas eliminado al jefe.

INICIO

JEFE

Al llegar al jefe, baja las escaleras; cuando se mueva, súbete y al pasar por debajo de ti, bájate y así él se quedará trabado. Ahora pon pausa (con Start), cambia a puño y golpéalo hasta eliminarlo. Luego toma el objeto que aparece y cambia nuevamente puño por arma y regresa al principio.



La siguiente escena es en Marte. Si al llegar aquí pierdes todas tus vidas, al comenzar otro juego y entrar al cine deja presionado A y B para llegar directamente a Marte.

En el primer cuarto elimina los enemigos voladores subiéndote en las columnas, para desde ahí disparar y saltar; cuando se te acerquen, agáchate.

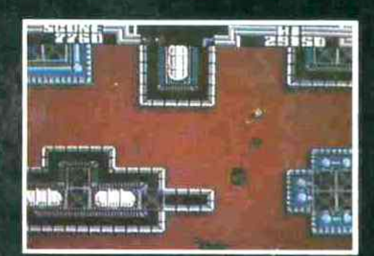


En el segundo cuarto elimina a los robots acercándote a ellos para que te salten y les puedas disparar agachado.

Al llegar a la escena del coche trata de ir a una velocidad media para evitar chocar. Te recomendamos Area 1 por arriba, Area 2 al centro y la 3 por abajo, para poder recoger todas las energías.



Cuando te salga un enemigo al llegar a una puerta que se abre, métete en cuando puedas.



Pasa por los 3 círculos negros y te darán energía.



A los gatos sáltalos, así te dará tiempo de avanzar, porque si los eliminas seguirán saliendo y te pueden caer encima.



En la siguiente sección, métete en el primer hoyo que está arriba al salir del otro lado, salta los esqueletos rápidamente y sigue avanzando.



Cuando llegues donde está el arma, tómala y dispárale al enemigo a la cabeza lo más rápido que puedas, pero cuidado porque se te aproximará.



Para acumular energía elimina a los enemigos que caen , pero mantente agachado y cuando puedas toma la energía que te dan. Para seguir avanzando debes eliminar al enemigo que te dispara.

Esquiva los rayos saltando sobre las columnas.



Ante el último jefe cambia a puño poniendo pausa (Start), salta los rayos que te dispare y cuando esté cerca golpéalo rápidamente.



Al fin lograste terminar airoso este reto. Si tú ya lo terminaste mándanos tu foto y aparecerás en los récords; si no tienes el juego ve por él y termínalo con la ayuda de este Curso Nintensivo.

La bola de cristal



A punto de desfallecer, nuestros agentes secretos continuaron su recorrido para informarte de absolutamente todas las novedades.

Pues bien, **THQ** elaboró Pit Fighter, y **Toho** Space Megaforce, ambos para el Súper NES. Esta última empresa también enseñó su juego para el NES de Godzilla 2.

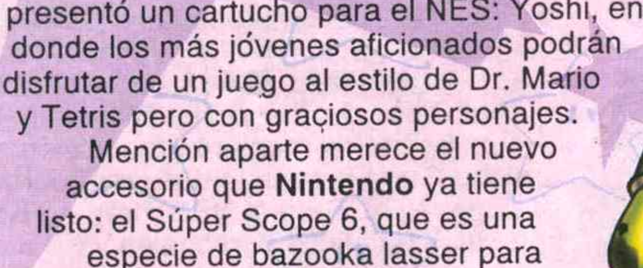
Uno de los licenciatarios que más cartuchos presentó para el NES fue **Taito** con los juegos: Little Samson, Kick Master, Panic Restaurant y Time Zone. El Súper Soccer Champ ya te imaginarás para que sistema es.

Otra empresa que conoces bien es **Tradewest**, quien ya tiene listo Jack Nicklaus Golf y está trabajando para dejar listo Battletoads con dedicatoria para el Súper NES. Indy Heat será para el NES.

BATTLETOADS

También un famoso basquetbolista ha sido llevado al Súper NES con el cartucho Magic Johnson Basketball. La empresa que lo hizo posible es **Virgin Games**, la cual agrega para tu colección del NES los juegos Golf Power y Over Lord.

Finalmente, **Nintendo** no sólo te ofrece sus equipos y accesorios, sino que además presentó un cartucho para el NES: Yoshi, en donde los más jóvenes aficionados podrán disfrutar de un juego al estilo de Dr. Mario y Tetris pero con graciosos personajes.



Mención aparte merece el nuevo accesorio que **Nintendo** ya tiene listo: el Súper Scope 6, que es una especie de bazooka lasser para apuntar a tu televisor en algunos juegos especiales.

En este número y en posteriores te iremos platicando de algunos de estos juegos que pronto podrás tener en tus manos y en tu Nintendo.

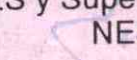
La emoción y la diversión crecen para el NES y Súper NES.

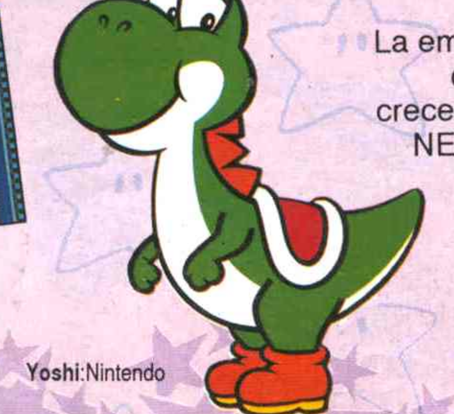


JACK NICKLAUS GOLF



YOSHI



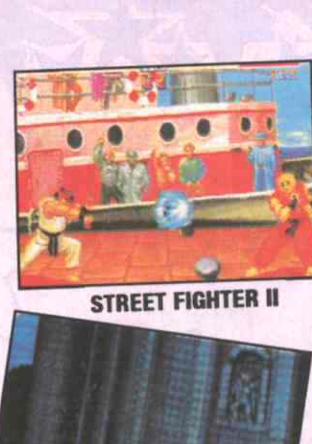




Yoshi:Nintendo

Battletoads:Tradewest

Súper Adventure Isla


STREET FIGHTER II

MAGIC SWORD

JOE & MAC

SUPER ADVENTURE ISLAND


GUN FORCE

Capcom no se queda atrás y nos sorprende con Street Fighter II para el Súper NES; este formidable y famoso juego es el cartucho con más memoria e iguala la calidad del mismo en Arcadias. También para este sistema preparó Magic Sword, historia basada en otro juego de las "maquinitas". Tu NES se verá favorecido con juegos como el clásico Mega Man 4; gran acción del Comando Cobra con G.I. Joe- The Atlantis Factor; los juegos Gargoyle's Quest y Darkwing Duck, que son dos cartuchos llenos de acción y aventura.

También **Data East** produjo el cartucho Joe & Mac para el Súper NES; este juego en las Arcadias se conoce como "Ninja Caveman". Para NES tiene listo Captain America and the Avengers, un juego con gran variedad de escenas y acción desbordante, y el mismo Joe & Mac.

Para quienes gustan de los deportes, la empresa **Electronic Arts** preparó los cartuchos PGA Tour Golf y Bulls vs. Lakers and NBA Finals, para el Súper NES. Sin embargo, para este mismo sistema, el licenciatario **HAL** aumenta la cuota de este tipo de juegos con NCAA Basketball, el cual maneja escala y rotación para dar padrísimos efectos como el de estar detrás del jugador que tiene la bola. También saca al mercado Daydreamin' Davey para NES.

¿Has visto caricaturas de Tom & Jerry? Pues continúa divirtiéndote con estos personajes en el cartucho para el Súper NES que **Hi Tech Expressions** preparó para ti, además del cartucho The Hunt for Red October.

Hudson Soft te ofrece ahora un clásico de Nintendo para tu Súper NES: Super Adventure Island, con el que toda la familia estará feliz de poder jugarlo. Para el NES esta empresa diseñó Felix The Cat, personaje de una caricatura que tus papás seguramente recordarán.

Por otro lado, **IGS** te sorprenderá con los gráficos digitalizados del juego The Rocketeer para el Súper NES, y la empresa **Irem** regalará gran acción a nuestros lectores con su cartucho Gun Force, además de The Irem Skins Game, ambos para el Súper NES. Para el NES, preparó Hammerin' Harry, donde podrás apreciar simpáticos personajes y Kung Fu II para los aficionados a las artes marciales.

HAMMERIN' HARRY


Mega Man: Capcom

Felix The Cat: Hudson Soft

Spider-Man:LJN

d:Hudson Soft

Como los juegos de naves no podían faltar para el Súper NES, **Jaleco** nos trae directo de las "maquinitas" el fabuloso Earth Defense Force, aunque no olvida los deportes y diseño Goal! también para el sistema de 16 bits. Asimismo, para NES, diseño tres excelentes juegos: Cyber Ball, Rampart y Pizza Pank.

Kemco presentó Phalanx y otro padrísimo cartucho de carreras de autos llamado Top Gear para el Súper NES. En este juego tú podrás observar cómo la pantalla se divide en dos para que veas, y también tu contrincante, la posición de su respectivo auto. El personaje más famoso de las caricaturas se hace presente en el NES, con el juego Mickey Mouse's Dream Balloon.

Por su parte, **Konami** lanza al mercado tres juegos para el Súper NES que seguramente gustarán a chicos y grandes: The Legend of the Mystical Ninja, Contra III y Teenage Mutant Ninja Turtles IV. De este último juego podríamos decir desde ahora que va a ser un súper clásico.

Durante su recorrido, AXY y SPOT se encontraron con que la empresa **LJN** se preocupó por los fanáticos de la lucha libre y les preparó el cartucho WWF Super Wrestlemania, juego en el que podrás seleccionar al luchador que más te simpatice. Este juego es para el Súper NES al igual que Spider-Man and X-Men Marvel Team-up y Roger Clemens' MVP Baseball.

Dos empresas sólo mostraron un juego cada una para el Súper NES: **Natsume** el cartucho Spanky's Quest, y **Seta** su F-1 Roc. En cambio **Ocean** "apantalló" al público con cinco cartuchos para el Súper NES: Addams Family, Robocop 3 (éste también para el NES), Radio Flyer, F-29 Retaliator y Push Over.

En el juego Drakkhen para Súper NES de **Seika** necesitas un buen porcentaje de inglés para gozar de una aventura tipo RPG con gráficos en tercera dimensión. Lagoon también es un cartucho para el súper sistema y seguramente les gustará a los amantes de Zelda, pues es muy parecido. Aquí el inglés es básico.

Sunsoft participa en el Súper NES con Lemmings, que es un juego de lógica muy entretenido. Para el NES sacó Super Spy Hunter.

GOAL!

CONTRA III

SUPER T.M.N.T. IV

SUPER WRESTLEMANIA

SUPER NBA ALL STAR CHALLENGE

LAGOON

The Mystical Ninja:Konami

T.M.N.T.:Konami



La bola de cristal

Para tenerte bien informado sobre los próximos juegos a salir para tu Nintendo, CLUB NINTENDO volvió a enviar -y lo seguirá haciendo- a sus agentes secretos Axy y Spot al Consumer Electronic Show, celebrado en esta ocasión en Las Vegas, Nevada, el pasado mes de enero.
Ahora no sólo hablaremos de juegos para NES, sino también de cartuchos para el increíble Súper Nintendo. Los juegos para el Game Boy los veremos en Bolita de Cristal.
Si la vez pasada AXY y SPOT no sabían ni para dónde voltear, imagínate ahora con el nuevo sistema de 16 bits.



BART´S NIGHTMARE

Pues bien, lo que ellos vieron de la empresa **Acclaim** para el Súper Nintendo fueron los juegos Súper Smash T.V. y The Simpsons: Bart Nightmare, en donde en cierto momento nuestro amigo Bart será convertido en sapo. Para NES lanzará al mercado Wizards & Warriors III, Krusty's Fun house, Ferrari Grand Prix y George Foreman Boxing.

SUPER SMASH TV

El cartucho Súper Battletank, que posee gráficos digitalizados que dan gran realismo, será puesto a la venta por la empresa **Absolute**.

Asmik también nos tiene sorpresas para el Súper NES como el juego Xardion, en donde los personajes a manejar son robots gigantes con diferentes cualidades. Otro juego que tiene listo para este sistema es Lenus.

Por su parte, **Atlus** nos dará diversión con los cartuchos Metal Jack (Súper NES) y Wacky Races para NES. En este último el personaje principal es "Lindo Pulgoso" ¿lo recuerdas?

Bandai se hace presente con el juego Toxic Crusaders para NES.



SUPER BATTLETANK

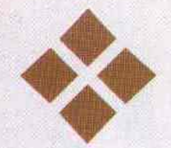
Xardion:Asmik



Wacky Races:Atlus



Smash TV:Acclaim



Los Clásicos



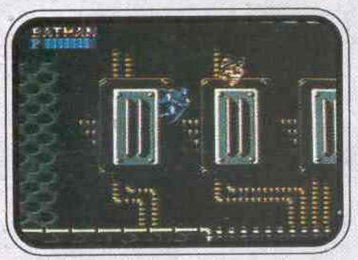
A TU ALCANCE

Recibimos muchas cartas de lectores como: Juan Manuel Gutiérrez, Sergio Manuel González Flores, Jorge Woo Ibarra, Carlos A. G. G., Urías Téllez Mayo, Daniel Rodríguez Hernández, Benito Bravo M., Arturo Torres Sánchez, Porfirio Pantoja Vega y M. Vicente Morales, solicitándonos precios de los cartuchos.

Ante esto, C.ITOH hizo la selección de 10 cartuchos clásicos que no pueden faltar en tu colección y los rebajó a un excelente precio:

$159,000 I.V.A. INCLUIDO

Todos ellos, si tienen el rombo C.ITOH, tienen nuestra garantía incondicional.



BATMAN



BUGS BUNNY BIRTHDAY BLOWOUT



CASTLEVANIA III



G O A L



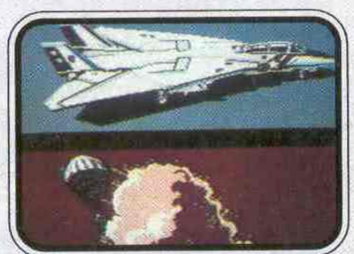
PUNCH OUT



SUPER C



RAD RACER



TOP GUN II



T.M.N.T. I



YO NOID!

VIGENCIA: JUNIO 30

el taller de LUIGI

Si tu Nintendo, Game Boy o cualquier accesorio original anda fallando, tráemelo y yo te lo arreglo.

¿Por qué dicen que los cartuchos japoneses o piratas dañan nuestro NES?
Benjamín Muñoz.

Estos cartuchos requieren de un adaptador que normalmente es más ancho que las entradas de tu NES, lo que hace que se aflojen. Entonces al meter un cartucho original éste no hará un buen contacto y la pantalla parpadea en lugar de mostrar el juego.

- Controles
- Cartuchos
- Adaptadores de corriente
- R.F. Switch
- Pistolas
- Tapetes
- NES
- Game Boy
- Súper Nintendo

y en general equipos originales
Garantía por escrito de 90 días



analizando a:



¿Recuerdas que al terminar T.M.N.T. II Shredder y Krang no se dieron por vencidos? pues ahora regresan con nuevos trucos y enemigos. T.M.N.T. III es para dos jugadores simultáneos y tú podrás escoger cualquiera de las tortugas.

Además de golpear, saltar o dar voladoras, lo nuevo es que cada tortuga tiene un golpe especial:





Leo gira rápidamente golpeando con sus Katanas; Raphael se lanzará girando al frente como si fuera un taladro.





Mike se volteará e impulsándose con las manos lanzará sus piernas contra el enemigo; Donatello girará al frente con su Bo.



También puedes enganchar a tus enemigos para lanzarlos hacia atrás.

Algo que a todos gustará es la opción de cambiar de personaje cuando te eliminen. Esto te permitirá usar la tortuga que más te convenga en cierta etapa del juego.

La escena uno es la playa; aquí hay enemigos que emergerán de la arena, otros saldrán detrás de un anuncio que si te cae encima quedarás como pizza de tortuga. Al final de esta etapa enfrentarás a Rocksteady.



Los enemigos salen de todas partes, hasta del tren subterráneo.

Después irás a gran velocidad en tu tabla de surf hasta llegar al submarino, en donde hay cañones que disparan fuego y que te dejarán carbonizado si te atinan.



Mira como la tortuga se salva de no caerse.

El Jefe, al enojarse, arrancará un tubo para defenderse. La siguiente escena es en un puente. Aquí Bebop te hará una visita lanzándote granadas antes de que lo enfrentes. Después dirígete a New York, donde los enemigos aparecerán por las coladeras y rompiendo cristales. Luego entrarás al tren subterráneo para enfrentarte a Dirtbab y más adelante, al avanzar por el interior de la alcantarilla, llegarás con Leatherhead. Si lo vences podrás llegar al Technodrome, que tiene infinidad de enemigos, para por fin enfrentarte a Shredder.

El juego cuenta con 3 continues y también puedes quitarle una vida a tu compañero presionando **A** y **B** simultáneamente.

Además puedes escoger, al jugar dobles, que se peguen entre ellos o no. Como verás este es un cartucho lleno de detalles, con gran variedad de enemigos y los gráficos son muy buenos, sin duda es un juego que no debes dejar de jugar.

CURSO Nintensivo



Para empezar mira detalladamente la demostración del juego, así te darás cuenta fácilmente de cómo se controlan cada una de las pruebas.

Con tu primer instructor escoge primero el paracaídas, pero no muevas el control hasta que hayas pasado el segundo círculo; entonces colócate un poco al frente con (↑) para entrar al tercer círculo.



Después de abierto el paracaídas trata de centrarte con el objetivo. Es más fácil si controlas tu paracaídas presionando el control (↑) y (↓) alternado.

Para obtener una calificación perfecta tienes que pasar por el centro de los 3 círculos y caer en el centro del objetivo marcado con 70 ¡pero tienes que caer de pie!, para lograrlo sólo suelta el control un instante antes de aterrizar.

Cuando tengas práctica en esta prueba, enfrentarás otro reto más difícil: tendrás que aterrizar en la plataforma movible que está a un lado del objetivo.



Para lograrlo más fácilmente trata de bajar al centro de cualquiera de los rieles por donde corre la plataforma; si te adelantas un poco a la plataforma tienes la posibilidad de que te recoja y si lo logras aparecerá una escena en donde controlarás un pingüino que se lanzará a una alberca para lograr más puntos.



Ahora vamos con el biplano. Tú empezarás a controlarlo en el aire: primero acelera con (**A**) de 70 a 99 y luego trata de pasar junto a los puntos verdes, nivela el avión con (↑) y (↓) (Recuerda que presionando el control hacia arriba el avión baja y al presionarlo hacia abajo el avión sube). Al tocar el piso presiona (**B**) para frenar.

Para lograr una calificación perfecta no dejes ningún punto y no muevas el control hacia (←) ó (→)

Ya lograste tu licencia "A" y te damos el password **985206**. Te sentirás mejor si pasas cada etapa sin usar los passwords.

En tu siguiente lección podrás escoger Rocketbelt. Con **A** accionas las turbinas rápidas y con **B** las lentas; con **L** o **R** cambias de perspectiva para ubicarte mejor. Aquí tienes que pasar por el centro de los círculos y aterrizar en el objetivo, pero si logras aterrizar en la plataforma movible obtendrás una escena de bonus donde controlarás una libélula que irá saltando hasta llegar a un objetivo como el del pingüino.



Pilotwings



Si esperas a la plataforma en las esquinas donde se regresa, será más sencillo caer en ella.
AXY



En la escena del paracaídas podrás sacar la escena del pingüino cayendo en la plataforma movible. Te recomendamos dirigirte al centro y en los últimos momentos tomar la dirección hacia la plataforma.

En la escena del avión también tendrás que pasar por el centro de los círculos, pero no olvides acelerar.

Ya lograste tu licencia "B" y este es el password **394391**.

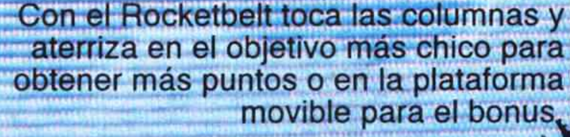


En tu próxima lección aprenderás a manejar el Hangglider. Este se controla igual que el avión, pero tendrás que pasar por las corrientes de aire para llegar a 500 pies y entonces aterrizar; para ésto presiona **A**.



Aquí también obtienes una escena de bonus si aterrizas en donde debes hacerlo con el Rocketbelt. En esta escena avanza lo más que puedas.





Con el Rocketbelt toca las columnas y aterriza en el objetivo más chico para obtener más puntos o en la plataforma movible para el bonus.



Ahora despega el avión, acelera al máximo y presiona el control (↓). Pasa entre los círculos, en la pantalla aparecerá la altura de éstos.

¡Has logrado obtener tu licencia de "Plata"! y este es el password **520771**.

En la siguiente lección pon en práctica todo lo aprendido.



Con el avión tendrás que pasar por dentro de un medio círculo pegado al piso, hazlo a toda velocidad para elevarte rápidamente.

En el Hangglider aprovecha las corrientes de aire para pasar un círculo dos veces.

Al utilizar el Rocketbelt trata de pasar lo más lento posible por enmedio de los círculos movibles, así será mas fácil.

Recuerda las escenas de bonus para hacer más puntos.

Ahora ya tienes tu licencia de "Oro" y el password para esta escena es **108048**.

Ahora tú eres el elegido para una misión especial en un helicóptero; rescatarás unos prisioneros que se encuentran en una isla.

El helicóptero acelera con **A** y desacelera con **B**; con **L** y **R** podrás lanzar misiles.

Te recomendamos mantenerte de 400 a 500 pies de altura.



Trata de dirigirte hacia el punto rojo del radar, pero eliminando todas las bases que encuentres (sobre todo hay que dejar libre de peligro toda el área de aterrizaje para hacerlo con seguridad).

Por fin tienes las Alas de Plata que te dan el siguiente password **400718**.



Ahora comenzarás de nuevo, pero en experto.

Licencia "A" (experto)	**773224**
Licencia "B" (experto)	**165411**
Licencia de "Plata"(experto)	**760357**
Licencia de "Oro" (experto)	**882943**





Si logras el rescate de los prisioneros habrás terminado Pilotwings.

Observa cómo los instructores se asombran cuando realizas una maniobra perfecta.



Este es el final. El helicóptero rescatando a los prisioneros. ¿Lo podrías hacer en menos tiempo que AXY? El lo hizo en 1:17. Si lo logras tienes un lugar asegurado en nuestra sección de récords.



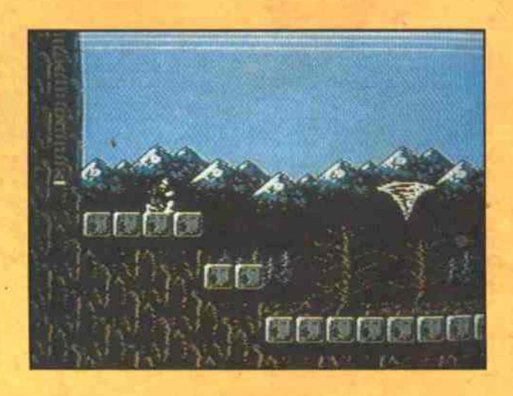
CASTLEVANIA II

¿Cómo le hago para poder llegar a otra área?

J. Jesús Herrera Longoria

Si avanzas todo a la izquierda hasta llegar a un muro que no te deja pasar, coloca en tu menú la flecha en el cristal rojo; ahora agáchate como indica la foto. Así un remolino te llevará a otra área.



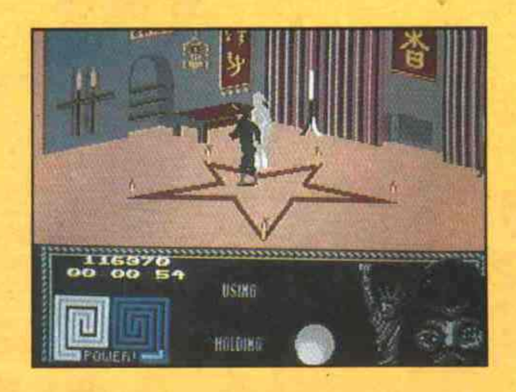


THE LAST NINJA

¿Cómo elimino al último Jefe Kunitoki?

Oliver Gómez Abraján

En cuanto lo veas aparecer prende las 5 velas de la estrella y luego trata de meterlo en ella; cuando esté adentro lánzale una estrella y habrás ganado.





WOLVERINE

¿Cómo derroto a Sabretooth en el nivel 9 ó The Final Battle?

Gustavo Héctor Ruiz C.

Para eliminarlo golpéalo del lado izquierdo, de esta forma lo llevarás hacia la derecha hasta tirarlo por el barranco.



LINK

¿Dónde está la llave mágica?

Paulino Alejandro Carrillo

En el pueblo escondido (ver Club Nintendo #3), avanza hasta la orilla derecha donde hay una pared; ahí usa Spell para que salga del suelo el templo donde encontrarás la llave mágica.



WOLVERINE

¿Cómo encuentro en el nivel 2 a Havok?

Gustavo Héctor Ruiz C.

Debajo del primer imán hay dos plataformas moviéndose; colócate a la derecha y golpea agachado, así una tercera plataforma se moverá y deberás subirte a ella para llegar a la puerta, pero ten cuidado con el viento.

En la siguiente sección Psylocke te dará algo para llamar a Havok, quien te ayudará si presionas Select cuando tu nivel de fuerza baje hasta rojo.

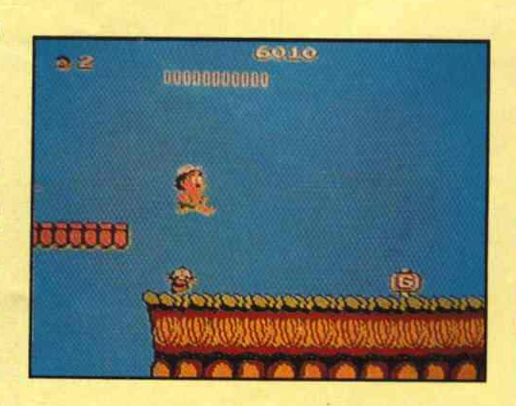


ADVENTURE ISLAND

¿Cómo paso la penúltima y última etapas?

Jorge Geovanni Salazar

En el nivel 1-1 brinca en la orilla antes de pasar la "G", ahí aparecerá un huevo que contiene una abeja, tómala y tendrás continues ilimitados. Si quieres volver a comenzar en donde te quedaste, sólo presiona → y Start.

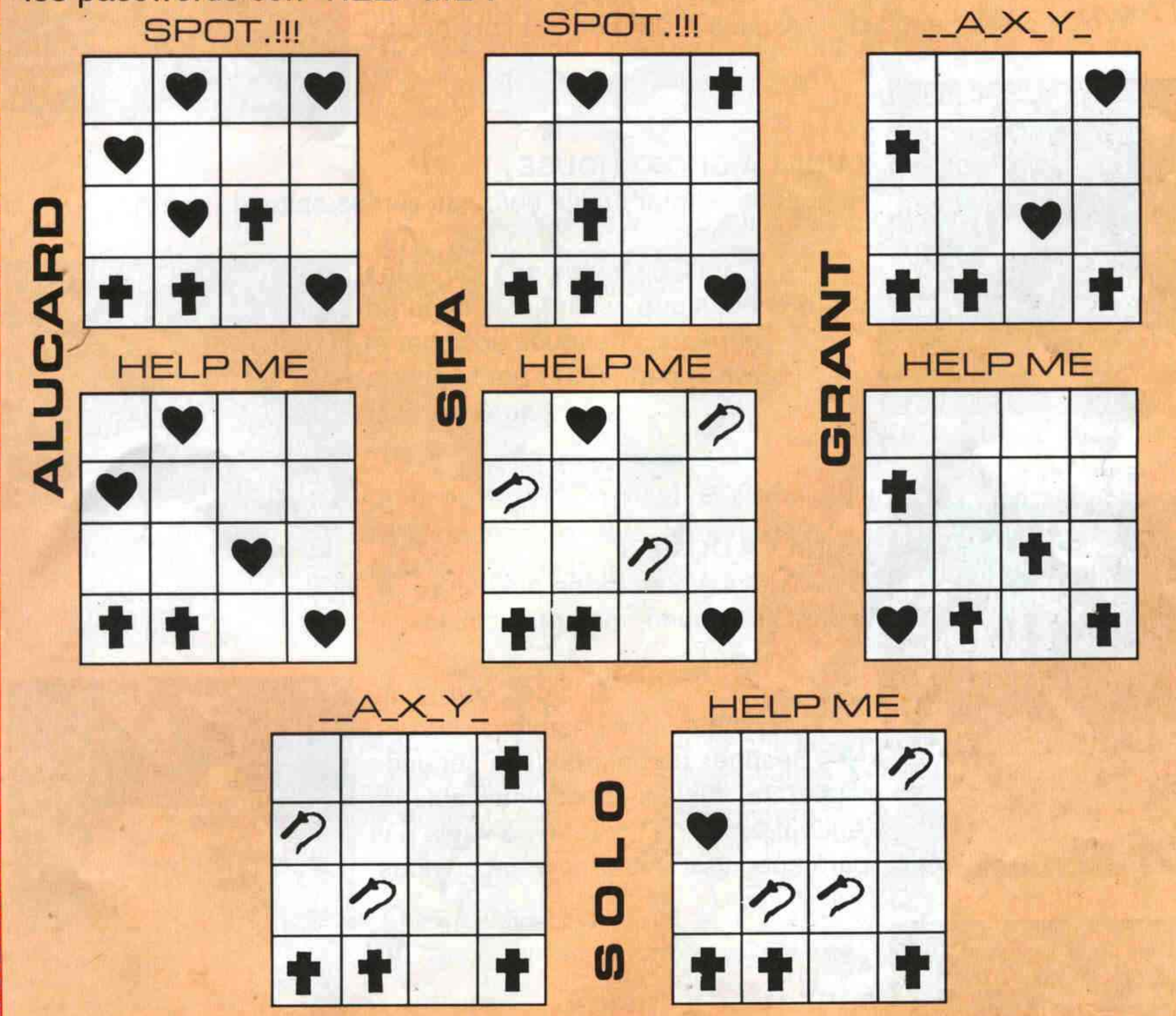


CATLEVANIA III

¿Cuáles son los passwords del castillo de Drácula?

Ignacio Ocampo Rodríguez/ Carlos A. Leyva Nava/ Arturo Melesio Sandoval/ Fabián Martínez G.

SPOT y AXY te dan sus passwords; si quieres comenzar con 10 vidas te damos los passwords con "HELP ME".



METAL GEAR

¿Cómo paso la Súper computadora?

Miguel Alejandro Chávez Fernández

Al llegar al cuarto donde está la computadora, salte y vuelve a entrar, pero inmediatamente presiona el control hacia la derecha y te pasará a la siguiente escena, donde te espera el último Jefe.



En nuestro número anterior publicamos el Curso Nintensivo de Súper Mario World, pero ahora te daremos trucos, tips y estrategias para que conozcas un poquito más de las miles de posibilidades de este extraordinario cartucho.

VAINILLA DOME 1

Acciona el Switch Palace rojo y podrás subir para encontrar el camino a Vainilla Secret 1. También puedes llegar con ayuda de Yoshi presionando **B** y después **A** para dar un súper salto.



VAINILLA GHOST HOUSE

Tú puedes rebotar en las burbujas verdes saltando con **A**.

Para salir tienes que tomar las monedas que están hasta la pared derecha y después accionar el P-Switch para entrar por la puerta que aparece.



VAINILLA DOME 3

Al subirte a la plataforma presiona (R) para avanzar la pantalla y poder medir tus saltos.

Si llegas con Yoshi cómete a los enemigos de lava. Después de bajarte de la segunda plataforma, vuela a la esquina izquierda y encontrarás una luna; luego vuela a la derecha para encontrar una área y hacer vidas.





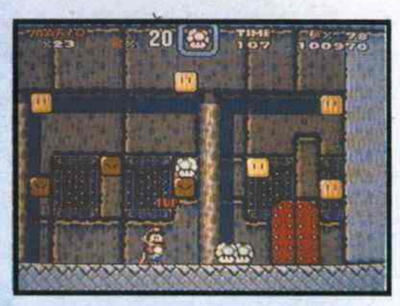
FOREST OF ILLUSION 3

Para sacar el camino a "Roy's Castle", métete en el último tubo verde, ahí encontrarás la llave.

FOREST SECRET AREA

Si te pasas del otro lado de la meta final encontrarás 3 vidas. Esto lo logras volando lo más alto que puedas al nivel de tu marcador.





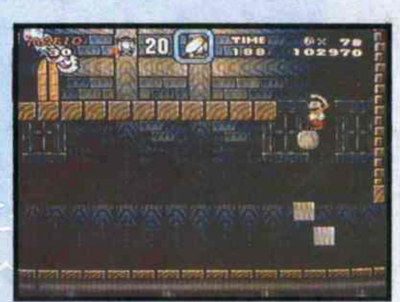
FOREST FORTRESS

Pasa por arriba de la puerta roja y encontrarás una zona de lava; pásala volando al nivel del techo y encontrarás 9 vidas y otra puerta roja.



FOREST OF ILLUSION 1

Al pasar la meta de la mitad pégale al bloque cuando aparezca la pluma, así cuando caiga y la tomes se transformará en estrella. Ahora corre y toca a todos los enemigos que puedas para que te den vida. Cuando se termine el poder de la estrella, salte con START y SELECT, y repite la jugada.



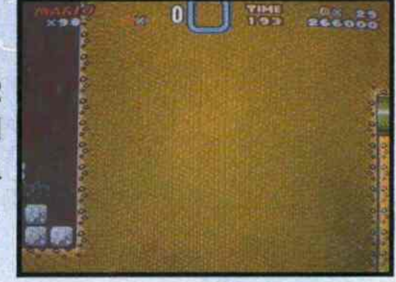
CHOCO-GHOST HOUSE

Deja que te sigan los fantasmas que se convierten en bloques para que puedas saltar en ellos y llegar al pasillo de arriba donde está la salida.



CHOCOLATE ISLAND 2

Antes de llegar a la meta no elimines a los Rex y párate un poco antes de tocar la meta; ahora presiona **L** y después que se recorra la pantalla pasa la meta, así harás vidas y puntos.



VALLEY OF BOWSER 2

En la tercera sección de esta etapa corre para que no te aplaste el piso; después sube por el hueco en el techo y muévete a la izquierda para encontrar el camino a "Valley Fortress".



VALLEY OF BOWSER 3

Aquí encontrarás plataformas flotantes con un número al centro, cuando el número desaparezca, la plataforma caerá. Al llegar al primer tubo amarillo métete en el de abajo y encontrarás una área para hacer vidas.





VALLEY OF BOWSER 1

Los "Chargin Chuck" romperán los muros de bloques para que sigas avanzando; toma los caminos de abajo para encontrar la salida.



Kids
BY PANAM
PARA
NIÑOS,
NIÑITOS,
Y NIÑITITOS.
Nueva línea de tenis Panam Kids.
Diseñados para pies que no paran en todo el día.
No los pidas... ¡exígelos!

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle C.P.03100 Méx. D.F.

S.O.S.

SUPER C

Si quieres escuchar todos los sonidos de este juego presiona **A,B** y Start juntos al aparecer el título.



M. Angel Garduño

BATTLETOADS

El tercer Mega Warp te lleva del nivel 4 al 6 y se encuentra en la parte que indica la foto, baja por la base y después brinca muchas veces para subir otra vez.



Oliver Gómez

DOUBLE DRAGON II

Para continuar cuando pierdas en las misiones del 1 al 3 presiona esta secuencia: ↑ → ↓ ← **A B** y Start.

Daniel Rodríguez/ Miguel A. Castro



BACK TO THE FUTURE II Y III

Para poder llegar al Oeste oprime Select y **B** al mismo tiempo, en la pantalla verás aparecer los títulos y varias letras que deberás acomodar así:

FLUXCAPACITORISTHEPOWER

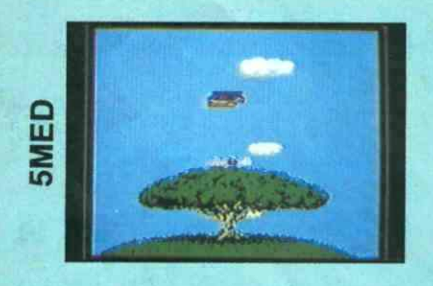
Daniel Rodríguez/ Miguel A. Castro

DR. MARIO

Para que te feliciten al terminar el nivel juégalo en: 5 med, 10 med, 15 med, 5 high, 10 high, 15 high.

J. Gildardo Bethancourt/ Aldo A. Pérez M.

5MED





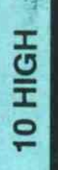






5HIGH







15HIGH



También te felicitan en el 20 low, 20 med y 20 high.

20LOW



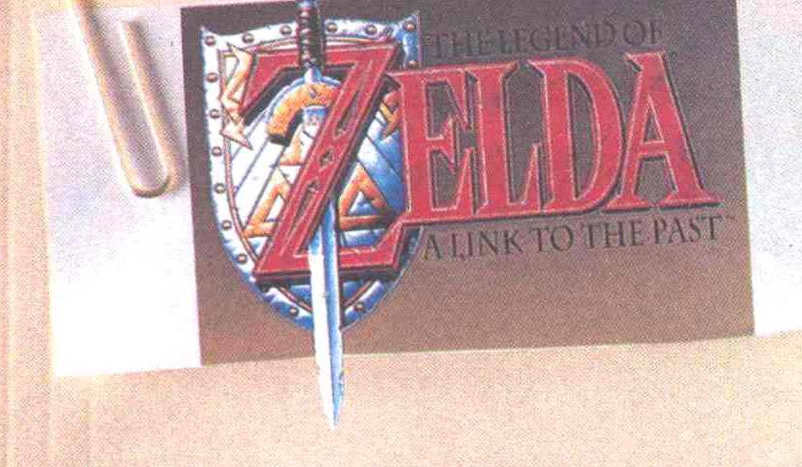
20MED



20 HIGH



SPOT





Si te encantó la adaptación de Súper Mario Bros. para Súper NES, espera a que conozcas la tercera parte de la Leyenda de Zelda.



Muchos lugares contienen secretos, y hay muchas formas de descubrirlos.

Un diabólico brujo llamado Ganon ha secuestrado a la princesa Zelda y Link decide salir en su búsqueda.

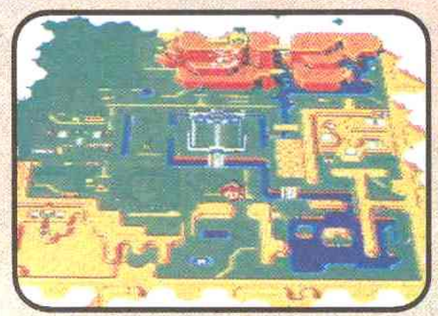


Las hadas recuperan tu energía, al igual que en los anteriores juegos.

El tipo de juego es parecido al primero de la serie, sólo que esta vez con los gráficos y sonido de Súper NES. Además la aventura tiene muchísimas escenas más, ya que no sólo cuenta con la tierra de Hyrule y los laberintos como en la primera parte, sino que tiene "warps" para avanzar a mundos paralelos, los cuales son igual o más grandes que el mismo Hyrule. Encontrarás laberintos que, a diferencia de los que conoces de la primera parte, hay algunos que tienen más de 4 pisos; por supuesto que está lleno de secretos, acertijos e incógnitas que sólo tu astucia, habilidad y sexto sentido podrán descubrir y resolver.



Con más armas y aditamentos; algunos te dan gran fuerza.



La tierra de Hyrule es vasta, ayuda a Link a recorrerla toda.



Hasta fenómenos naturales como lluvia y niebla están en contra de Link.

Si el reto crece también lo hará el número de objetos que te pueden ayudar y los movimientos de Link, ya que además de usar su espada, podrá empujar, jalar o recoger objetos, para descubrir muchas cosas y para seguir avanzando.

Así que si tú estabas buscando un gran juego de aventuras para tu Súper NES, Zelda III te dejará muy satisfecho. Juégalo y te convencerás.

CURSO Nintensivo



En 1985 un meteoro cayó sobre la tierra, apareciendo un extraño ser llamado Garuda, el cual empezó a sembrar el pánico entre la gente. Sorpresivamente llegó un hombre dispuesto a pelear por la paz, su nombre: Ryu Hayabusa.

Para poder completar los 5 niveles que conforman este estupendo juego, es necesario conocer todos los movimientos de Ryu.



← →	Avanza hacia el lado que se mueve la flecha.
↓	Se agacha
B	Da el espadazo
A	Brinca
↑ y B	Usa la magia del fuego
↑ yA	Usa el gancho y trepa por tubos
↓ y A	Desciende por tubos

ESCENA 1

Para no arriesgar mucho con los enemigos que arrojan granadas, es bueno esperar a que arrojen una granada y después correr hacia ellos para golpearlos.

Para vencer este jefe haz lo siguiente: golpéalo cuando esté en el suelo, y cuando brinque y se pegue en el techo ponte en la mitad de la pantalla; cuando se vaya a descolgar avanza un poco a la izquierda, así tendrás tiempo de esquivarlo si se arroja directamente hacia ti o muévete un poco hacia los lados. Repite esto hasta que lo hayas vencido.









ESCENA 2

Ten cuidado con esta clase enemigos; acércate un poco para que te ataquen y después puedas atacarlos tú. Cuando te disparen, agáchate y espera a que pasen sus balas. Con los que arrojan fuego, brinca sus llamas y atácalos.



Hay partes en las que tendrás que descolgarte de los tubos para seguir avanzando; ten cuidado porque en algunas partes habrá carritos abajo, pero déjate caer cuando se estén moviendo a la izquierda.



No olvides usar aquí tu gancho, ya que es la única forma de avanzar.

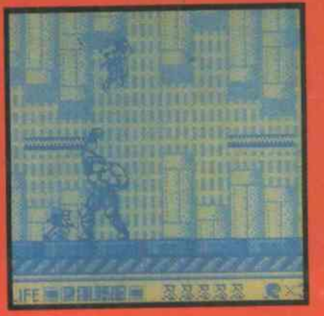


En las esferas hay una vida, pero no intentes sacarla desde aquí; avanza hasta donde veas un soldado que arroja fuego, sube al tubo que está sobre él, brinca sobre las bases ubicadas a la izquierda y toma la vida. Para alcanzar la base donde está la vida usa el gancho.



Para poder pasar por aquí debes subirte al tubo y desde ahí brincar, pero primero elimina al primer robot, brincando desde abajo.





El enemigo de esta escena no es muy difícil; cuando aparezca, golpéalo y aléjate. Repite esta técnica hasta que lleguen al tubo de la izquierda, súbete y brinca del otro lado repitiendo la acción; cuando el pequeño hombrecillo se agarre de tu pierna, muévete poco y te librarás de él.

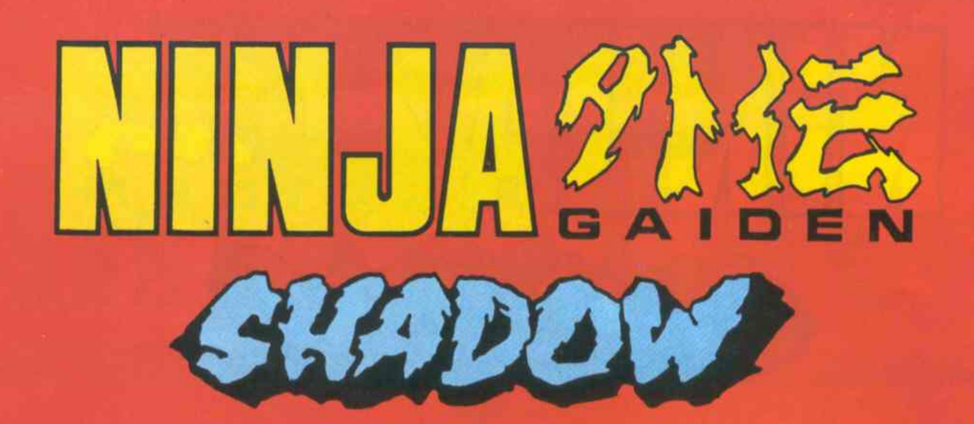
Ten cuidado cuando el hombrecillo suba a su hombro porque va a correr, sube a una base para evitarlo.

ESCENA 3

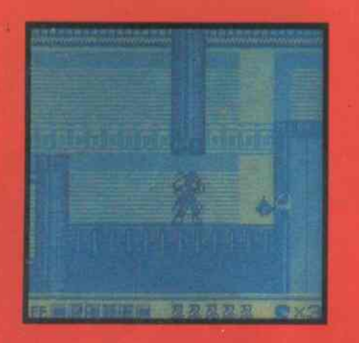
Podrás colgarte para vencer a los enemigos que arrojan misiles,ya que son muy molestos.



Cuídate de las bolas que disparan fuego, espera a que pase el fuego y pásate rápidamente colgándote de los tubos o brincando encima de ellos.



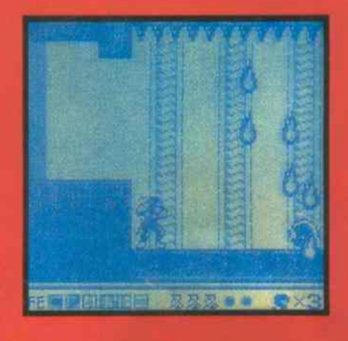
Cuando salga una pequeña flama, no pases, pues dispararán fuego.



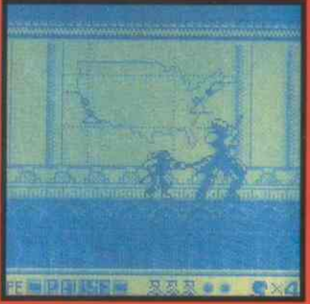


Estudia los movimientos de las cosas que avanzan por abajo y elúdelas, ya que no pueden ser derrotadas.

Si quieres tomar esta vida dispara un poder desde donde indica la foto, sólo así es posible, después corre sin detenerte.







Para vencer al jefe haz lo siguiente: cuélgate al techo; cuando se acerque y te apunte, descuélgate rápidamente, golpéalo 2 veces y vuélvete a subir, ya que disparará al suelo corriendo. Repite esta operación hasta que lo hayas vencido.

ESCENA 4

Pon atención para vencer a estos ninjas; primero te arrojarán una estrella y se pegarán al techo. Mantén una distancia prudente pues te arrojarán desde el techo 5 estrellas y bajarán en el momento ideal para atacar.

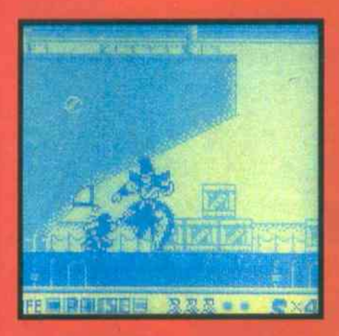




Cuando se obscurezca la pantalla, no sólo te atacarán los enemigos normales, sino que saldrán unos carritos que lanzan rayos por arriba y por abajo, y no los podrás dañar; debes cubrirte con los tubos que localizarás cuando parpadee ligeramente la imagen.

Cuando llegues a la parte que indica la foto es necesario subir a toda velocidad, ya que empezará a subir fuego. No tomes las 3 primeras esferas y podrás tomar la última que es una vida. Es muy importante que para subir por los tubos no uses el gancho, sino que te agarres dando un gran brinco; así ahorrarás mucho tiempo.





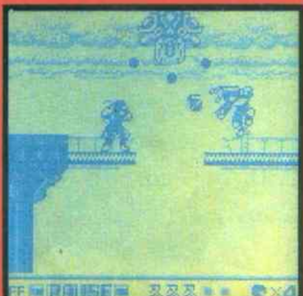


Jefe.- Utiliza la siguiente técnica: espéralo a que baje, ya que estará flotando; si te arroja estrellas esquívalas y cuando baje acércate, agáchate y comienza a golpearlo, entonces te lanzará un abanico que no te pegará ya que estás agachado, pero cuando venga de regreso debes brincarlo. Repite la operación.

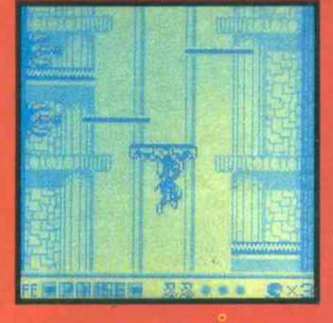
ESCENA 5

Para pasar a las robots lanzallamas, cuélgate del tubo, deslízate detrás de ellos cuando empiecen a disparar y atácalos; ten cuidado en los lugares donde haya que brincar, ya que habrá pequeñas naves. Después acércate a la orilla para que bajen y los puedas golpear.





A los aparatos que lanzan rayos los podrás derrotar de un golpe cuando se abran para dispararte.

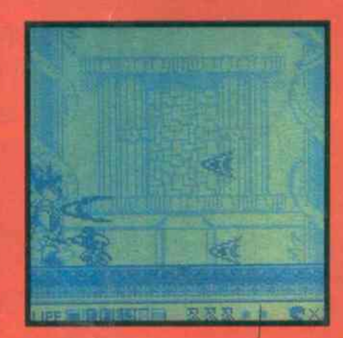


Esta subida es peligrosa, cuélgate de la base para evitar algunos peligros y no olvides tomar la última esfera, ya que es energía.

Ultima batalla.- ¡Al fin!, la batalla con el emperador Garuda ha dado inicio. Cuando te ataque con rayos permanece en cualquiera de las orillas, y cuando se te acerque y dispare un rayo enmedio, pásate rápido del otro lado; después bajará y será el momento de golpearlo varias veces para que Garuda se convierta en robot. Luego de que te dispare 3 rayos, agáchate y te pasará el primero, inmediatamente brinca para evitar el segundo, el tercero pasará arriba de ti, pero mientras pasa el segundo y tercer rayo acércate y golpea a Garuda. Repite esto cuantas veces sea necesario, tratando de no desesperarte, ya que no es fácil.









La bolita de cristal

En el CES no sólo vimos juegos de Nintendo y Súper Nintendo, también vimos juegos de Game Boy, ¡Claro! tenemos un reporte de todo lo que vimos ahí.
Al iniciar nuestro recorrido y encontrarnos con **Acclaim**, pudimos observar el Double Dragon II que es una excelente adaptación de la versión de NES. Por otra parte, The Simpsons: Escape from Camp Deadly, marca la incursión de nuestro amigo Bart al formato de Game Boy.



Con otros movimientos y golpes, además de un gran reto.



Bart, en un intento por escapar del campamento mortal.

Más adelante nos encontramos con nuestros amigos de **Capcom**, quienes nos mostraron sus juegos de: Snow Brothers, el cual tiene la misma diversión del hermano mayor de NES; también estuvo La Pequeña Sirenita y Megaman II.



Un juego muy divertido y original en formato portátil.



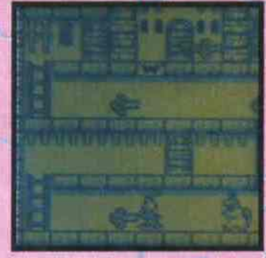
Nuevos enemigos y nuevas retos, misma diversión.

Después nos enteramos que **Hi-Tech Expressions** está preparando la introducción de 2 de sus juegos más famosos para Game Boy: Barbie y Tom & Jerry.
También **Irem** estuvo presente, y en su stand tenían lista la versión para Game Boy del juego "Hammerin'Harry", que resulta tan buena y divertida como la del NES.
Al pasar por el stand de **LJN** pudimos observar 2 secuelas de juegos de Game Boy que son: NBA All-Star Challenge 2 y Spider-Man 2, además de que probamos la adaptación de la película Terminator 2 en versión de Game Boy.



¿Podrá el T-800 acabar con el poderoso T-1000?

Y ya que hablamos de secuelas, no podemos pasar por alto el juego de "Bugs Bunny Crazy Castle II", que lanzará próximamente la compañía **Seika**.



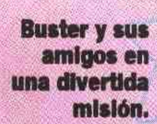
Formidables laberintos retarán tu astucia.

Jaleco nos mostró la versión de Game Boy del juego clásico Q-Bert ¿lo recuerdas?, aquél en el que un personaje de gran nariz debe pisar bloques para cambiarlos de tono. Este juego conserva toda la diversión de las anteriores versiones.



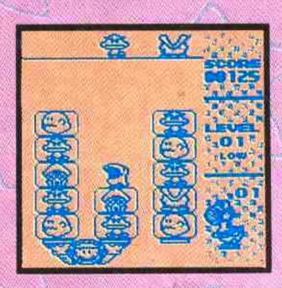
Un éxito en arcadia ahora en tu sistema portable favorito.

Sin duda, uno de los stands que más llamó la atención fue el de **Konami**, ya que ahí pudimos observar muy buenos juegos como Tiny Toons (con otra aventura más de Buster Bunny y sus amigos).
Nintendo presentó su versión para Game Boy del juego "Yoshi", con el ya conocido personaje de las aventuras de Súper Mario, el cual es un cartucho muy divertido, tipo Tetris y Dr. Mario.




Buster y sus amigos en una divertida misión.

Otro juego interesante y espectacular es el de "Batman, Return of the Joker" de **Sunsoft**, el que nos muestra gráficos y efectos poco vistos en Game Boy, además de tener un excelente audio y una gran acción.



Yoshi, destreza y diversión en un solo juego.



Batman en una de sus misiones más interesantes.

Además de todo esto nos enteramos de algunos juegos que varias marcas tienen planeado lanzar para este 1992, como son: Joe & Mac de **Data East**; **THQ** lanzará a mediados de este año, el cartucho "Pit Fighter" y **Ocean** sus juegos Darkman y Addams Family.
Como podrás darte cuenta, este año estará lleno de sorpresas para ti, pues además de los que ya te mencionamos, los licenciatarios tienen muchos juegos a prueba.
Si tienes tu Game Boy, alégrate por la cantidad de juegos que podrás incluir en tu colección; si no lo tienes ¡qué esperas,! recuerda que esta diversión la puedes llevar a cualquier parte.



Los GRANDES de GAME BOY



1.-SUPERMARIOLAND

Este juego es el que más tiempo se ha mantenido en la lista. Juégalo y comprueba porqué.



2.-T.M.N.T. II

Los héroes de caparazón han vuelto a las calles con mejores gráficos y sonidos que el anterior.



3.-FACE BALL

Este es un gran juego para 1 a 4 jugadores en el que tendrás que salir de laberintos; muy divertido.

4.-METROID 2
5.-MEGA MAN
6.-NINJA GAIDEN SHADOW
7.-CASTLEVANIA II
8.-THE SIMPSONS
9.-SUPER R.C. PRO AM
10.-BATTLETOADS



DOUBLE DRAGON

Double Dragon es un juego muy difícil y no puedo pasar el nivel 3. ¡Ayúdenme!
Alberto Bernal

Para eliminar más rápido a los enemigos dales 3 golpes con **A** e inmediatamente presiona **B** para aplicar una patada voladora. Después de llegar al gigante, colócate en la esquina superior derecha, bájate a la orilla cuando se te acerque y poco antes de que se alinee contigo dale una patada con **B** e inmediatamente un golpe con **A**, así lo arrojarás al hoyo. Más adelante sube despacio por una escalera, para que al llegar arriba quedes en la orilla. Ahora los enemigos no te harán daño, sólo dales una patada y un golpe para tirarlos.





DR. MARIO

Nunca he podido terminar Dr. Mario en 20 High. Creo que es imposible porque sólo hay oportunidad de poner 2 cápsulas y caen muy rápido. ¿Tiene final el juego? Josefina Martínez

Tienes razón, es muy difícil pero no imposible. La única forma de lograrlo es pensando rápido y tener mucha práctica en niveles más bajos, sobre cómo girar hacia uno y otro lado con **A** y **B** para poder meter las cápsulas por debajo. Spot sólo ha podido terminar hasta el 21 High.



NINJA GAIDEN SHADOW

Tengo Ninja Gaiden I y II, y me sé las claves para el Sound Test. Ahora que compré Ninja Gaiden Shadow para Game Boy probé las claves y no funcionaron; no he visto en ninguna revista la clave ¿ustedes no la tienen?
J. Gerardo Rodríguez

Spot se puso a investigar y sacó en exclusiva para ti esta clave inédita: presiona en la presentación al mismo tiempo / Start A y B.



SUPER CONCURSO SUPER NINTENDO®

Si ya has jugado Súper Mario World ven a inscribirte al I Súper Concurso Súper Nintendo y si no lo has jugado, no importa, ven también a participar.





INVITAN

ESTARA SUPER

Habrá una sola categoría que incluye todas las edades y ambos sexos.

Las inscripciones son gratuitas y el Súper Concurso se llevará acabo de 11:00 a 17:00 hrs. en las siguientes tiendas:

Liverpool Centro 28 y 29 de marzo
Liverpool Polanco 4 y 5 de abril
Liverpool Insurgentes 11 y 12 de abril
Liverpool Satélite 18 y 19 de abril
Liverpool Perisur 25 y 26 de abril

Los dos Súper ganadores de cada día y de cada tienda pasarán a la Súper Final el domingo 3 de mayo en Liverpool Polanco a las 17.00 hrs.

PREMIOS

Habrá diplomas y grandes premios para los 20 finalistas: Un teclado Miracle de Nintendo y muchos cartuchos de Súper Nintendo.

INSCRIBETE

Te puedes inscribir gratuitamente desde el sábado anterior a la fecha y en el Liverpool en el que quieras concursar. Apresúrate porque sólo habrá, 360 lugares por tienda cada día del concurso.

Tú puedes ser uno de los súper ganadores. Y aparecer en la revista Club Nintendo.



Conoce las bases en tu Liverpool preferido. Permisos en trámite